SORTILEGIO

REGOLAMENTO

A CURA DI MIMIMMI

roleNOSTRI

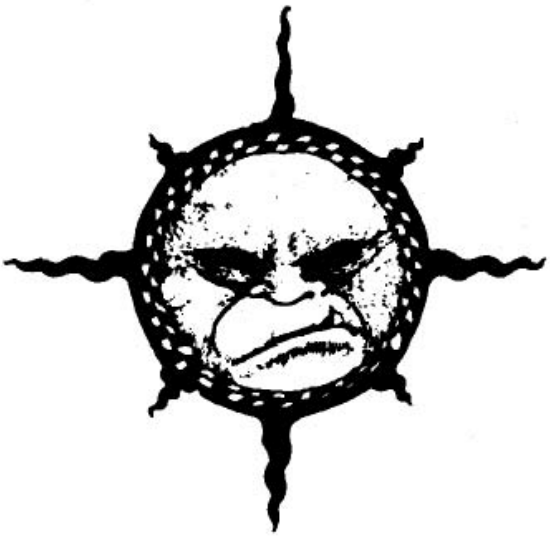
2010, Librogame's Land - www.librogame.net
Testo a cura di Mimimmi
Impaginato da Dirk06
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan

Il presente regolamento è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

SORTILEGIO

REGOLAMENTO DEL GIOCO DI RUOLO

A CURA DI MIMIMMI



librogame'sLAND

www.librogame.net

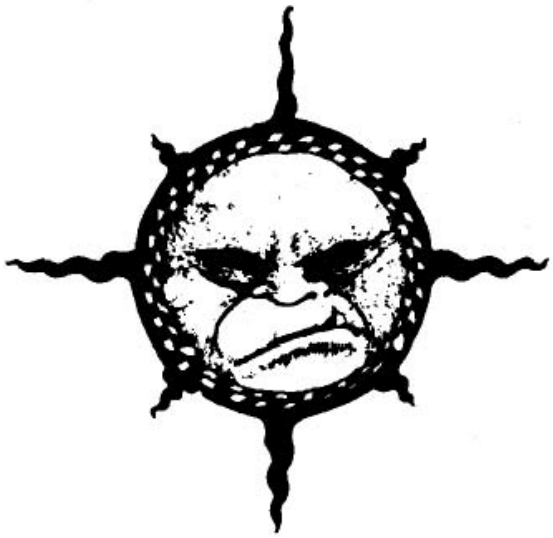
INDICE

Prefazione Pag. 6
Abbreviazioni Pag. 7
1. Creazione delpersonaggio Pag. 7
1.1. Le qualità base Pag. 7
2. Tipi di Personaggi Pag. 8
2.1. I Personaggi Umani Pag. 8
2.1.1. L'Avventuriero Pag. 8
2.1.2. Il Guerriero Pag. 8
2.1.3. Il Ladro Pag. 9
2.1.4. Il Mago Pag. 9
2.2. Tipi di personaggi: i personaggi non umani Pag. 10
2.2.1. Il Nano Pag. 10
2.2.2. L'Elfo Pag.10
2.3. Altre caratteristiche Pag. 11
3. Le Prove di qualità e la Fortuna Pag. 11
4. Le Capacità del Personaggio Pag. 12
4.1. I requisiti delle Capacità Pag. 12
4.2. Le capacità nel gioco: le prove di capacità Pag. 12
4.3. Le capacità in dettaglio Pag. 13
4.4. Capacità uso delle armi Pag. 13
4.5. Capacità fisiche Pag. 15
4.6. Capacità di Destrezza Pag. 16
4.7. Capacità culturali Pag. 18
4.8. Capacità di sopravvivenza Pag. 20
5. Evoluzione dei Personaggi Pag. 21
5.1. I Punti Esperienza Pag. 21
5.2. Passaggio di livello Pag. 21
5.3. L'Evoluzione delle Capacità Pag. 21
5.4. Cambiare tipo di Personaggio Pag. 23
6. Tempi e Spostamenti Pag. 23
6.1. TurnidiGioco Pag. 23
6.2. Peso e Spostamento Pag. 23
6.3. Movimento Strategico Pag. 24
7. Le regole di Combattimento Pag. 25
7.1. Le modifiche sull'Abilità: Forza e Capacità uso delle Armi Pag. 25
7.2. I Punti d'Impatto e i Punti Protezione Pag. 26
7.3. Il sistema di Combattimento Pag. 27
7.4. Lo scudo Pag. 27
7.5. Esempio di Combattimento Pag. 28
7.6. Combattimento a mani nude Pag. 30
7.7. Combattimento a cavallo Pag. 30
7.8. Combattimento con più avversari Pag. 30
7.9. Armi da Lancio Pag. 31
7.10. Altre regole di Combattimento Pag. 33
8. Armi & Equipaggiamento Pag. 34
8.1. Le monete Pag. 34
8.2. I Pesi Pag. 34
8.3. Le Armi e le Protezioni Pag. 34
8.5. Equipaggiamento Pag. 36
9. La Magia Pag. 36
9.1. Uso degli incantesimi, Resistenza e Energia Magica Pag. 36
9.2. Altre forme di magia Pag. 39
10. Consigli per il Narratore Pag. 39

APPENDICE
A. Libro della Magia Pag. 41
B. Tabelle riassuntive Pag. 49
C. Foglio del Personaggio Pag. 59

Prefazione

Per prima cosa benvenuti! Grazie di essere qui a leggere questo manuale. In questo manuale troverete le regole per giocare un Gioco di Ruolo (abbreviato GdR). Spero sappiate già di cosa si tratta, queste regole infatti sono scritte per chi già mastica un po' il lessico e la struttura dei Gdr. Un Gioco di Ruolo, in poche parole, è un gioco che si svolge con dei giocatori e un Narratore. Il Narratore prepara un'avventura ed ha il compito di portarvi i giocatori che interpreteranno il ruolo di Personaggi (da cui il nome).
Sebbene i giocatori siano liberi di far compiere ai loro Personaggi qualsiasi azione vogliano, ci sono alcune regole, anzi molte. Queste regole rappresentano la struttura su cui si svolgerà il gioco, esse influenzano solo alcune azioni del gioco, il resto è totalmente lasciato alla immaginazione del Narratore e dei giocatori.
Per giocare vi serviranno dei dadi, matite e fogli. Oltre al classico dado a sei facce che spero già conosciate, verranno introdotti altri tipi di dadi particolari tipici di questo tipo di giochi. Giocherete infatti con normali dadi a 6 facce ma anche con dadi a 20 e 4 facce, vi servirà anche una moneta che da ora chiameremo "dado a due facce". Se non li avete, compratevi, non costano molto e li trovate nei negozi specializzati in giochi di ruolo.
Questo gioco è liberamente ispirato (e in parte copiato) alla serie Librogame *Sortilegio* di Steve Jackson. L'universo fantasy, che questo gioco si propone di ricostruire è infatti proprio quello della serie *Sortilegio*. La passione con cui ho giocato e rigiocato questa serie di Librogame alla fine degli anni ottanta, e la grande fortuna che, negli stessi anni ebbero i giochi di ruolo in Italia (erano gli anni di D&D, della mitica "scatola rossa"!) mi spinsero fin da subito a voler creare un Gdr che fosse ambientato nell'universo fantastico di Sortilegio. Diciamo che la gestazione è stata molto lunga… Sebbene io sia, in parte, fiero di questa mia creazione, non c'è molto di originale in queste regole di gioco, esse infatti sono una diretta derivazione delle regole di *Uno Sguardo nel Buio regole base* e *Uno Sguardo Nel Buio II Perfezionamento all'avventura fantastica,* anche esse uscite nella serie Librogame, e integrate con le regole di *Sortilegio*.
Chi conosce già il sistema di gioco di *Uno Sguardo nel Buio* troverà molto più facile comprendere queste regole, che possono essere, di fatto, considerate una espansione.
E adesso entra nei territori della stregoneria…



Abbreviazioni

1d6 = il risultato del lancio di un dado a sei facce

1d20 = il risultato del lancio di un dado a 20 facce

1d4 = il risultato del lancio di un dado a quattro facce

1d2 = il risultato del lancio di un dado a due facce (moneta)

1d6+2 = il risultato del lancio di un dado a sei facce aggiunto di due unità

1d6-3 = il risultato del lancio di un dado a sei facce sottratto di 3 unità

1d20+1 = il risultato del lancio di un dado a venti facce aggiunto di 1 unità

1. Creazione del Personaggio

1.1. Le qualità base

Per creare un personaggio bisogna prima calcolare i suoi punteggi nelle qualità base, stabiliti i quali sarà possibile decidere che tipo di personaggio interpretare nel gioco, esistono infatti punteggi minimi in determinate qualità per interpretare alcuni tipi dipersonaggi.Prendete dunque il vostro *Foglio del Personaggio,* lo troverete nell'appendice C, prendete anche una matita e i dadi. Le qualità base sono sei:

Abilità
L'Abilità misura quanto un personaggio sia, nel gioco, in grado di combattere. In un mondo pieno di violenza come quello che andrete ad affrontare avere un buon punteggio in Abilità significa avere più probabilità di sopravvivenza. Per calcolare l'Abilità tira 1d6+5, ma se vuoi interpretare un Mago (vedi il Capitolo 2. Tipi di Personaggi) dovrai tirare un 1d6+3 per calcolare l'Abilità. Segna il risultato nel riquadro Abilità del tuo Foglio del Personaggio.

Forza
La Forza indica la forza fisica del personaggio, la sua capacitàdi compiere sforzi e la sua resistenza alla fatica. La Forza inoltre può aiutarvi anche nei combattimenti e in tutte quelle attività che richiedono prestanza fisica. Per calcolare la Forza tira 1d6+6 e segna il risultato nel riquadro Forza del tuo Foglio del Personaggio.

Destrezza
La Destrezza può indicare sia una certa abilità manuale, sia, più in generale, l'agilità fisica del vostro personaggio. Scavalcare un muro così come cercare di aprire una serratura con un grimaldello sono azioni in cui la Destrezza del vostro personaggio entra in gioco. Per calcolare la Destrezza tira 1d6+6 e segna il risultato nel riquadro Destrezza del tuo Foglio del Personaggio.

Intelligenza
L'Intelligenza è la stessa qualità che stai usando tu per cercare di capire queste regole. Grazie a questa qualità

il tuo personaggio potrà evolversi culturalmente. I maghi hanno bisogno dell'Intelligenza per intraprendere lo studio della Magia. Per calcolare l'Intelligenza tira 1d6+6 e segna il risultato nel riquadro Intelligenza del tuo Foglio del Personaggio.

Fortuna
La Fortuna è la fortuna! Se è buona potrà aiutarti pressoché in ogni situazione ma nonsempre potrai farci affidamento! Per calcolare la Fortuna tira 1d6+6 e segna il risultato nel riquadro Fortuna del tuo Foglio del Personaggio.

Adesso che avete segnato Foglio del Personaggio i vostri punteggi nelle qualità base siete pronti per decidere quale tipo di personaggio volete interpretare.

2. Tipi di Personaggi

2.1. I Personaggi Umani

Esistono diversi tipi di personaggi per interpretare i quali l'unica cosa che vi è richiesta è un punteggio minimo in alcune qualità base. Scegliete il personaggio che più vi piace liberamente. In questo capitolo troverete oltre ad una breve descrizione del Personaggio delle anticipazioni sulle Capacità dei Personaggi, maggiori dettagli su cosa sono e come funzionano le Capacità le troverete nel capitolo 4. Sul vostro *Foglio del Personaggio* c'è una pagina chiamata *Foglio delle Capacità*, prendetelo, per ora vi sarà chiesto di scrivere solo dei punteggi.

2.1.1. L'Avventuriero

Punteggi minimi nelle qualità base: nessuno.

Questo personaggio è perfetto per chi ha ottenuto punteggi bassi in tutte le qualità base. Sebbene possa sembrare "meno fortunato" e mediocre rispetto agli altri personaggi l'Avventuriero è invece il personaggio che si presta ad una maggiore identificazione del giocatore. Un Avventuriero dispone di 18 punti da distribuire come vuole nelle Capacità che meglio preferisce.

2.1.2. Il Guerriero

Punteggi minimi nelle qualità base: Forza e Abilità almeno 10 punti.

Il Guerriero si distingue per la sua vocazione al combattimento e per i modi un po' rozzi, personaggio molto potente che non può mancare in un gruppo. Il Guerriero ha diritto a dei punteggi minimi più elevati degli altri nelle Capacità che riguardano il combattimento, nel *Foglio delle Capacità* scrivi questi valori:

Capacità uso delle armi

Capacità	*Valore Capacità*
Spada e bastarda (scherma)	9
Spadone	6
Ascia da Guerra, Martello da Guerra	5
Armi da asta: Tridente, Picca, Alabarda	7
Armi speciali: Catena e Catena ferrata	6
Combattimento senza armi	9
Combattimento con due armi	4
Armi da lancio	9

Capacità fisiche

Capacità	*Valore Capacità*
Andare a cavallo	9

Capacità culturali

Capacità	*Valore Capacità*
Curare ferite	8

2.1.3. Il Ladro

Requisiti minimi nelle qualità base: Destrezza almeno 10 punti.

Maestro di scaltrezza, il Ladro è in grado con le sue qualità di risolvere tutte le situazioni in cui l'abilità conta più della forza bruta. Il Ladro ha diritto a dei punteggi minimi in alcune capacità più alti di quelli degli altri personaggi, nel Foglio delle Capacità scrivi questi valori:

Capacità fisiche

Capacità	*Valore Capacità*
Arrampicarsi	8
Lanciare funi	8

Capacità di Destrezza

Capacità	*Valore Capacità*
Scassinare serrature	8
Scoprire trappole	8
Rimuovere trappole	8
Muoversi silenziosamente	8
Nascondersi nelle ombre	8
Borseggio	8
Sentire rumori	8
Valutare	8
Gioco d'azzardo	8

2.1.4. Il Mago

Requisiti minimi nelle qualità base: Intelligenza almeno 10 punti.

Circondato da un'aurea di mistero, il Mago è in grado di lanciare incantesimi e sortilegi. Sebbene lo studio della magia sia un'arte molto complessa, questa difficoltà è compensata dall'enorme potenza che questo personaggio può raggiungere. Il Mago ha diritto a dei punteggi minimi più elevati in alcune Capacità del Personaggio, sul Foglio delle Capacità scrivi questi valori:

Capacità culturali

Capacità	*Valore Capacità*
Leggere e scrivere	9
Conoscere le lingue	10
Curare ferite	8
Trovare piante medicinali	9
Neutralizzare veleni	8

Capacità fisiche

Capacità	*Valore Capacità*
Meditazione	9

Il Mago èl'unico che ha un malus nel calcolo dell'Abilità, ovvero 1d6+3 invece che1d6+5. Per sapere come funziona la magia nel gioco consulta il capitolo nove.

2.2. I personaggi non umani

Passiamo ora ad esaminare i personaggi non umani. Francamente non ero molto convinto di introdurli nel gioco per una mia personale antipatia e per il fatto che diminuiscano la possibilitàdi immedesimarsi nei personaggi. Malgrado ciò, ecco a voi due banalissimi "mostri" che popolano da sempre i personaggi dei giochi di ruolo. Comunque il mondo di "Sortilegio"non è il solito universo fantasy stereotipato in cui tutti gli elfi vivono nei boschi, sanno cacciare e individuare piante medicinali. A Kharé si possono trovare Elfi urbanizzati che non hanno mai visto un bosco in vita loro! L'uso di questi tipi di personaggi resta per tanto facoltativo e fortemente sconsigliato.

2.2.1.Il Nano

Requisiti minimi nelle qualità base: Forza, Abilità almeno 10 punti.
Il Nano ha diritto a dei punteggi minimi più elevati degli altri nelle Capacità del Personaggio, nel Foglio Delle Capacità scrivi questi valori:

Capacità uso delle armi

Capacità	*Valore Capacità*
Spada e bastarda (scherma)	9
Armi speciali: Catena e Catena ferrata	9
Combattimento senza armi	8
Combattimento con due armi	8

Capacità di Destrezza

Capacità	*Valore Capacità*
Sentire rumori	8

Capacità fisiche

Capacità	*Valore Capacità*
Trovare cibo	8
Seguire tracce	8

Benché abbia una naturale inclinazione all'uso delle armi, il Nano non può usare armi a due mani né armi troppo grandi per lui, come la bastarda. Insomma nell'uso delle armi da parte del Nano il Narratore dovrà usare un po' di buonsenso e considerare le sue dimensioni ridotte. Per esempio si potrebbe anche permettere che un Nano, in una situazione limite, provi ad usare una bastarda o uno spadone ma lo farebbe comunque con forti limitazioni sull'Abilità essendo l'arma bilanciata per un umano. Si può anche fare in modo che il nano trovi la fucina di un altro nano che forgia armi su misura per questi piccoli sgorbi... spero che iniziate a capire il mio odio per i personaggi non umani e le difficoltà che essi creano nel creare delle regole verosimili.
Il valore di Forza di un Nano non può superare i 16 punti.

2.2.2. L'Elfo

Requisiti minimi nelle qualità base: Intelligenza e Abilità almeno 10 punti.

L'Elfo ha diritto a dei punteggi minimi più elevati in alcune delle Capacità del Personaggio, nel Foglio delle Capacità scrivi questi valori:

Capacità uso delle armi

Capacità	*Valore Capacità*
Armi da lancio	9

Capacità di Destrezza

Capacità	*Valore Capacità*
Sentire rumori	8

Capacità culturali

Capacità	*Valore Capacità*
Trovare piante medicinali	9
Neutralizzare veleni	9

Capaci tà fi si che

Capacità	*Valore Capacità*
Orientamento	9

Il valore di Forza di un Elfo non può mai superare i 13 punti.

2.3. Altre caratteristiche

La vita del nostro personaggio non ruota soltanto intorno ai valori delle qualità base, passiamo quindi ora ad esaminare altri importanti punteggi che delineano il modo di essere del nostro alter ego.

Resistenza: indica la tua buona salute, la tua volontà di sopravvivere; quando il punteggio di Resistenza arriva a zero il personaggio muore. Tutti i personaggi calcolano la loro resistenza con 2d6+18. Scrivi il risultato sul Foglio del Personaggio.

Punti Avventura: scrivi zero per ora. Consulta il capitolo 5 per maggiori dettagli.

Livello: scrivi uno per ora. Consulta il capitolo 5 per saperne di più.

Peso trasportato: indica l'ammontare del peso degli oggetti che il personaggio porta con sé.

Massimo Peso Trasportabile: è la massima quantità di peso che il personaggio può portare senza rincorrere in sanzioni. Si calcola così: *moltiplica il tuo punteggio di Forza per 100* scrivi il risultato sul Foglio del Personaggio. Troverai maggiori dettagli nel capitolo 6.

Energia Magica: questa caratteristica riguarda solo i Maghi. Consulta il capitolo 9 per maggiori dettagli.

Punteggi iniziali: tutte le qualità e anche la Resistenza possono cambiare molto durante un avventura, segna gli eventuali cambiamenti, ma non cancellare mai il punteggio iniziale!

3. Le Prove di qualità e la Fortuna

Il Narratore potrà chiedervi di superare delle prove di qualità durante un'avventura. Le prove si effettuano con il 1d20, ovvero il dado a venti facce. La prova è superata se il risultato è minore o uguale al punteggio di qualità messa alla prova. Per esempio, in una prova di Destrezza, il vostro personaggio ha successo se il risultato del lancio del dado è inferiore o uguale al suo punteggio di Destrezza. Chiaramente ti verranno richieste prove differenti a seconda dell'azione che il tuo Personaggio cerca di fare. Per abbattere una porta ti verrà chiesta una prova di Forza, per scavalcare un muro una prova di Destrezza, per decifrare un messaggio in codice, invece, una prova di Intelligenza. Le prove vanno previste nel caso di compiti difficili: nessun Narratore potrà chiedervi una prova di Forza per vedere se il vostro Personaggio riesce ad alzare un boccale di birra! Sono previste prove facilitate, per esempio prova di destrezza -4 (si tira 1d20 -4), e prove particolarmente difficili, per esempio prova di forza +5 (si tira un d20 +5).

Quando la prova riguarda la fortuna si dice allora che il personaggio *tenta la fortuna*. Il personaggio è fortunato se ottiene un numero minore o uguale al suo punteggio di fortuna. Ogni volta che un personaggio tenta la fortuna, non importa con quali esiti, deve sottrarre un punto dal suo punteggio di Fortuna. Capirete quindi che fare affidamento spesso alla Fortuna comporta i suoi rischi.

4. Le Capacità del Personaggio

Le Capacità del Personaggio indicano il loro talento nel compiere determinate azioni o la sua capacità, appunto, di fare determinate cose o di usare determinate armi, per esempio. Nella creazione del Personaggio hai visto che ti sono stati assegnati determinati valori capacità, questo perché si suppone che il tuo eroe abbia dovuto allenarsi per potersi fregiare del titolo di Mago, di Guerriero o di Ladro e sia in grado di compiere alcune azioni tipiche di questi personaggi. Chiaramente la si può pensare diversamente, e il Narratore potrà, se vuole, non usare o modificare i valori di capacità iniziali dati ad ogni tipo di personaggio. Se hai scelto di giocare come Avventuriero ti sono stati assegnati d'ufficio 18 punti da assegnare alle capacità che preferisci.

4.1. I Requisiti delle Capacità

Le Capacità dei personaggi, il loro punteggio iniziale, il loro aumento di valore dipendono da una serie di variabili un po' complesse.

Valore iniziale: abbiamo visto come esso possa dipendere dal tipo di Personaggio che si intende interpretare nel corso dell'avventura. Sono previsti valori base per tutti i tipi di personaggi in alcune capacità, per esempio *arrampicarsi*, perché si suppone che chiunque sia in grado di compiere questa azione anche senza un determinato allenamento.

Requisiti minimi: per intraprendere lo "studio" di alcune capacità da zero, o per aumentarne il punteggio, saranno richiesti determinati punteggi nelle qualità di base o determinati punteggi in altre capacità. E' inutile cercare di imparare a leggere e scrivere se il vostro personaggio non ha, per esempio, un punteggio decente in Intelligenza, oppure imparare a scrivere in una lingua straniera se non si è in grado di farlo nella propria lingua madre.

Propedeuticità: alcune capacità sono propedeutiche ad altre, ciò significa che possono essere apprese o incrementate solo successivamente ad altre.

Capacità Facile, Normale, Difficile: questa divisone presuppone una inclinazione alle capacità che deriva dal tipo di personaggio che si è scelti. Si suppone cioè che un Guerriero abbia una facile inclinazione (oltre agli altri requisiti) per imparare le arti da guerra, mentre per un Mago sarà più facile imparare determinate capacità "culturali". Ciò non vuol dire che ad un mago siano precluse le capacità di combattimento, ma solo che arrivare ad una certa padronanza in queste ultime egli dovrà affrontare un allenamento più intenso.

Questo sistema deve essere usato dal Narratore nel modo più elastico possibile tenendo magari conto delle storia dei vari personaggi. Per esempio si può accordare ad un personaggio, che si suppone nato su un isola, un buon valore base nella capacità "nuotare" già all'inizio del gioco. Le uniche limitazioni sono i requisiti minimi nelle qualità base e la propedeuticità.

4.2. Le Capacità nel gioco: le prove di capacità

Abbiamo già parlato delle prove di qualità, discorso analogo riguarda le Prove di Capacità: esse vanno effettuate col dado da venti e un punteggio uguale o inferiore al valore nella capacità indica che la prova è superata. Può succedere che un personaggio tenti una determinata azione, per esempio scassinare una serratura, anche se possiede un punteggio zero in tale capacità. In tutti questi casi, il Narratore dovrà ripiegare su una prova di qualità, prova di Destrezza in questo caso, magari con delle penalità (prova di Destrezza +3) questo per spingere i giocatori aspecializzare i propri personaggi nella Capacità. Nel gruppo di giocatori è anche consigliabile distribuire le capacità evitando dei doppioni: in ogni gruppo basterà, per esempio, un buon Ladro che sappia scassinare e gettare funi anche per gli altri. Come spiegato in seguito alcune prove saranno i giocatori a farle ed altre invece dovrà compierle di nascosto il Narratore per non rivelare alcuni aspetti del gioco. Nulla inoltre vieta al Narratore di inventa-

re o eliminare alcune capacità dal gioco. L'importante è che il numero delle capacità in totale sia divisibile per 5. Questo perché ad ogni passaggio di livello i personaggi ricevono 9 Punti Capacità con le quali incrementeranno i loro valori, se si suppone che le capacità siano 40 (40 : 5 = 8). Se inventate un sistema con 60 capacità, allora ogni personaggio avrà diritto, quando passa di livello, a 12 punti capacità (60 : 5= 12). Per altri dettagli sui passaggi di livello vedi più avanti il capitolo 5.

4.3. Le Capacità in dettaglio

Nel vostro Foglio del Personaggio vedrete che una intera pagina è stata prestampata con l'elenco di tutte le Capacità disponibili nel gioco, questo è stato fatto per facilitarvi la compilazione. Alcune caselle resteranno vuote, non vi preoccupate questo è normale. Alcune Capacità si spiegano da sole, su queste infatti non ci soffermeremo molto. Se non riuscite a capire in cosa consista la capacità "scassinare serrature" e avete bisogno di 10 righe di spiegazione scritta allora siete probabilmente troppo scemi per giocare a questo gioco, lasciate perdere.
Le capacità sono state suddivise in diversi gruppi.

4.4. Capacità uso delle armi

Alcune armi particolari hanno bisogno di un addestramento dedicato per essere usate, chi, per volontà o necessità si trovasse ad usarle senza addestramento andrebbe incontro a determinate penalità che saranno descritte in dettaglio nel capitolo 7. Per maggiori spiegazioni vedi sempre il capitolo 7, in particolare per quanto riguarda: combattimento senza armi, combattimento con due armi e armi da lancio. Tutti i punteggi nelle capacità "uso delle armi" non possono mai superare il punteggio di Abilità del Personaggio.

Spada e bastarda (scherma)
Valore iniziale: 6
Requisiti minimi: Abilità10 Forza 10
Il punteggio non può mai superare quello dell'Abilità.
Facile: Guerriero
Normale: Avventuriero, Ladro
Difficile: Mago, Nano, Elfo

Questa Capacità altro non è che la conoscenza base della scherma: diritto, rovescio, fendente… Il valore base è comunque abbastanza alto perché si presuppone che chiunque con una spada in mano sappia portare qualche colpo pur senza un allenamento specifico nella scherma.

Spadone
Valore iniziale: 3
Requisiti minimi: Abilità12 Forza 12
Il punteggio non può mai superare quello dell'Abilità né quello di spada e bastarda (scherma).
Facile: Guerriero
Normale: Avventuriero, Ladro
Difficile: Mago, Elfo

Più lungo e da usare rigorosamente a due mani lo Spadone è il non plus ultra delle armi da taglio. Anche se richiede un duro allenamento la forza dei suoi colpi ci ripaga di ogni sacrificio.

Ascia da Guerra, Martello da Guerra
Valore iniziale: 3
Requisiti minimi: Abilità12 Forza 12
Il punteggio non può mai superare quello dell'Abilità.
Facile: Guerriero, Nano
Normale: Avventuriero, Ladro
Difficile: Mago, Elfo

Benché armi potentissime questi arnesi non sono molto maneggiabili. Per nulla eleganti in azione garantiscono un impatto tale da poter stendere il vostro avversario con un solo colpo ben assestato.
Da usare al grido "Imo sbabbariiiii!!!"

Armi da asta: Tridente, Picca, Alabarda
Valore iniziale: 3
Requisiti minimi: Abilità12 Forza 12
Il punteggio non può mai superare quello dell'Abilità.
Facile: Guerriero

Normale: Avventuriero, Ladro
Difficile: Mago, Nano, Elfo

Armi da asta vanno usate con due mani. Si rivelano utili contro gli avversari a cavallo.

Armi speciali: Catena e Catena ferrata
Valore iniziale: 5
Requisiti minimi: Abilità 9 Forza 8
Il punteggio non può mai superare quello dell'Abilità.
Facile: Guerriero, Nano
Normale: Avventuriero, Ladro
Difficile: Mago, Elfo

Quanto possa essere difficile far roteare una catena senza farsela arrivare nei denti lo lascio alla vostra immaginazione: per questo motivo queste armi necessitano un addestramento particolare per essere usate in modo efficace.

Armi speciali: frusta
Valore iniziale: 5
Requisiti minimi: Abilità 9 Forza 8
Il punteggio non può mai superare quello dell'Abilità.
Facile: Guerriero, Nano
Normale: Avventuriero, Ladro, Elfo
Difficile: Mago

Attrezzo di origine contadina ora relegato nei sexyshop la frusta è un'ottima arma… sempre che la si sappia usare!

Armi speciali: rete
Valore iniziale: 5
Requisiti minimi: Abilità 9
Il punteggio non può mai superare quello dell'Abilità.
Facile: Guerriero, Ladro
Normale: Avventuriero, Elfo
Difficile: Mago, Nano

Di largo uso tra gli antichi gladiatori, la rete non è un'arma utile per uno scambio di colpi, ma se si supera una prova in questa capacità si sarà in grado di gettare una rete sul proprio avversario per catturarlo e per finirlo senza pietà. Sarà discrezione del Narratore decidere per quanti scontri l'avversario resterà imprigionato nella rete.

Armi speciali: lasso
Valore iniziale: 5
Requisiti minimi: Abilità 9 Forza 8
Il punteggio non può mai superare quello dell'Abilità.
Facile: Guerriero, Ladro
Normale: Avventuriero, Elfo, Nano
Difficile: Mago

Un'arma che prende l'avversario per la gola…

Combattimento senza armi
Valore iniziale: 7
Requisiti minimi: nessuno
Il punteggio non può mai superare quello dell'Abilità.
Facile: Guerriero
Normale: Avventuriero, Ladro, Nano, Mago, Elfo

Dai semplici schiaffoni fino alle più raffinate tecniche di combattimento, chi riuscisse a raggiungere un elevato punteggio in questa Capacità sarebbe addirittura in grado di disarmare un avversario armato. Il valore in questa Capacità influisce l'ammontare dei Punti d'Impatto (per maggiori spiegazioni vedi il capitolo 7).

Valore Capacità	*Punti d'Impatto*
4, 5, 6	1d2 –1
6, 7, 8	1d2
10, 11, 12	1d4
13, 14, 15	1d4 + 1
16, 17, 18	1d6

Combatti mento con due armi
Valore iniziale: 3
Requisiti minimi: Abilità 12 Forza 12
Il punteggio non può mai superare quello dell'Abilità né quello di Spada e Bastarda (scherma). Se le armi scelte necessitano una capacità specifica bisogna avere un punteggio di 12 in quella Capacità. Il valore di questa Capacità non può superare quello relativo alle armi scelte.
Facile: Guerriero, Nano
Normale: Avventuriero, Elfo, Ladro

Difficile: Mago

Da veri fanatici il combattimento con due armi è in grado di trasformare un Personaggio in una vera macchina da guerra!

Armi da lancio
Valore iniziale: 5
Requisiti minimi: Abilità 9
Il punteggio non può mai superare quello dell'Abilità.
Facile: Guerriero, Elfo
Normale: Avventuriero, Nano, Ladro
Difficile: Mago

Arco, balestra, fionda ma anche lanciare coltelli e, perché no, accette e asce: le armi da lancio sono l'ideale per chi ama combattere senza stare nella mischia.

4.5. Capacità fisiche

Queste capacità riguardano le qualità fisiche dei personaggi, la loro agilità e la loro coordinazione motoria.

Arrampicarsi
Valore iniziale: 5
Requisiti minimi: nessuno
Il valore di questa capacità non può mai superare il punteggio di Destrezza.
Facile: Ladro, Avventuriero
Normale: Guerriero, Mago, Elfo
Difficile: Nano

Questa capacità va messa alla prova in caso di compiti difficili come scalare pareti molto alte o scalare montagne. Nel calcolare la difficoltà della prova il Narratore dovrà comunque tenere conto anche del peso (incluse armi e armatura) trasportato dal Personaggio. Arrampicarsi come capacità s'intende soprattutto come arrampicarsi a mani nude; qualora i personaggi siano riusciti a lanciare un rampino (vedi Capacità lanciare funi) la prova sarà molto, molto più facile.

Lanciare funi
Valore iniziale: 5
Requisiti minimi: Destrezza 9
Il valore di questa capacità non può mai superare il punteggio di Destrezza.
Facile: Ladro
Normale: Guerriero, Mago, Elfo, Avventuriero
Difficile: Nano

Capacità indispensabile per ogni avventuriero, si tratta di saper lanciare funi, specie quelle col rampino, allo scopo di poter superare le eventuali barriere naturali o artificiali. Un punteggio basso può essere sufficiente in quelle situazioni in cui i personaggi hanno il tempo e il modo di poter ripetere il tentativo più volte; ma, nelle situazioni limite, per esempio una fuga, un punteggio alto può determinare la vita o la morte del gruppo.

Nuotare
Valore iniziale: 2
Requisiti minimi: Forza 7
Normale: Guerriero, Mago, Elfo, Avventuriero, Ladro, Nano

Con questa Capacità si indica l'abilità del Personaggio nello stare a galla, nuotare e immergersi nell'acqua. Per quanto riguarda i Pesi fai riferimento alle spiegazioni del paragrafo 6.2.
Un giocatore con l'armatura da cavaliere annega subito. Il Narratore dovrà gestire questa capacità con un po' di buonsenso, per esempio tenendo presente anche il valore di Resistenza del Personaggio.
Per esempio un Personaggio con un valore di Resistenza ridotto a 5 punti (quasi morto…) non potrà stare a galla molto a lungo o immergersi in apnea come Maiorca anche avendo un punteggio di Capacità molto alto. La Resistenza e il valore della Forza oltre al livello in questa Capacità influiscono sulla velocità e sulla distanza che un Personaggio può percorrere.
Un Personaggio può migliorare nel nuoto nel modo seguente:

Valore Capacità	*Spiegazione*
2	Non sa nuotare
3	Può stare faticosamente a galla senza pesi
4	Può stare a galla senza pesi
5	
6	
7	
8	Abile nuotatore può stare a galla con 300 once; è anche un po' capace di immergersi
9	
10	Può stare a galla con 700 once
11	
12	
13	Ottimo palombaro
14	Può stare a galla con 800 once
15	Può stare a galla con 1000 once
16	
17	Può stare a galla con 1100 once
18	Può stare a galla con 1200 once

Andare a cavallo
Valore iniziale: 2
Requisiti minimi: nessuno
Facile: Guerriero
Normale: Mago, Elfo, Avventuriero, Ladro
Difficile: Nano

Un Personaggio con valore 2-4 può reggersi su un cavallo condotto da un altro Personaggio. Un Personaggio con valore 12 è già considerato un cavallerizzo di tutto rispetto. Infine un Personaggio con valore 18 è praticamente in grado di compiere numeri e acrobazie degne del Circo Togni.
La prova di equitazione è prevista solo in caso di prestazioni difficili o rischiose.

Meditazione
Questa capacità è riservata esclusivamente ai maghi. La meditazione permette ai maghi, superata la prova, di aumentare il proprio punteggio di Energia Magica (la spiegazione di questo punteggio la troverai nel capitolo 9). Per poter tentare prova di meditazione senza alcuna penalità sarà necessario che il Mago si trovi in un posto adeguato, tranquillo e possibilmente isolato. Potrebbero essere previste facilitazioni sulla prova qualora il mago si trovasse, per esempio: ai bordi di una cascata, in un tempio, sulla cima di una montagna, o in una palestra di yoga. Se invece il Mago si trovasse in situazioni caotiche, come per esempio nel cuore di una battaglia, dovrà subire delle penalizzazioni sulla prova di meditazione. Durante la prova il Mago resta immobile per due Turni, ogni due Turni di meditazione riuscita il Mago avrà diritto al recupero di 1d6 punti di Energia Magica +1 per ogni livello del mago superiore al quarto. Per esempio un mago di 9° livello guadagna meditando 1d6+5 di Energia Magica.
La spiegazione di cosa sono i livelli dei personaggio la troverai nel capitolo 5. E' previsto un solo tentativo di meditazione al giorno.

4.6. Capacità di Destrezza

Queste capacità sono tipiche del Ladro ma utili a qualunque personaggio voglia imparare a cavarsela in tutte le situazioni difficili.

Scassinare serrature
Valore iniziale: 1
Requisiti minimi: Destrezza 10
Il valore di questa capacità non può mai superare quello della Destrezza.
Facile: Ladro
Normale: Guerriero, Mago, Elfo, Avventuriero, Nano

E' la capacità di usare grimaldelli e altri utensili per aprire porte, finestre e lucchetti. Non funziona sulle serrature bloccate magicamente.

Scoprire trappole
Valore iniziale: 1
Requisiti minimi: Destrezza 10
Il valore di questa capacità non può mai superare quello della Destrezza.
Facile: Ladro, Nano
Normale: Mago, Elfo, Avventuriero, Guerriero

Questa Capacità può svelare in anticipo la presenza di botole e altre trappole in cui potrebbero incappare i nostri personaggi. Quando il Narratore piazza una

trappola in un ambiente dovrà effettuare lui la prova di questa capacità, senza informare i giocatori (sarebbe un bel vantaggio sapere che comunque si è nei pressi di una trappola), solo nel caso in cui la prova venga superata potrà comunicare ai giocatori che si trovano in una situazione di pericolo.

Rimuovere trappole
Valore iniziale: 1
Requisiti minimi: Destrezza 10
Il valore di questa capacità non può mai superare quello della Destrezza.
Facile: Ladro
Normale: Mago, Elfo, Avventuriero, Nano, Guerriero

Questa Capacità permette di disattivare i meccanismi che si celano dietro trappole ma anche strumenti di tortura e più in generale permette di sabotare le parti meccaniche di qualsiasi macchinario.

Muoversi silenziosamente
Valore iniziale: 1
Requisiti minimi: Destrezza 10
Il valore di questa capacità non può mai superare quello della Destrezza.
Facile: Ladro, Elfo
Normale: Mago, Avventuriero, Guerriero, Nano

Essere in grado di muoversi come un Ninja può rivelarsi una incredibile risorsa per qualsiasi Personaggio. Questa abilità permette anche di colpire un avversario alle spalle senza essere scoperto. Il Narratore dovrà tenere presente comunque anche dell'equipaggiamento del Personaggio: muoversi silenziosamente può essere ostico se si sta trasportando, per esempio, una enorme borsa di monete…

Nascondersi nelle ombre
Valore iniziale: 1
Requisiti minimi: Destrezza 10
Il valore di questa capacità non può mai superare quello della Destrezza.
Facile: Ladro
Normale: Mago, Elfo, Avventuriero, Nano, Guerriero

In molte situazioni potrebbe essere vitale per un Personaggio riuscire a non farsi trovare. Questa Capacità permette al personaggio di nascondersi con efficacia nel buio o di mimetizzarsi con successo nell'ambiente circostante.

Borseggio
Valore iniziale: 1
Requisiti minimi: Destrezza 10
Il valore di questa capacità non può mai superare quello della Destrezza.
Facile: Ladro
Normale: Mago, Elfo, Avventuriero, Nano, Guerriero

Come nella realtà anche in questo universo fantastico la prima emergenza è la sicurezza. La piccola criminalità è sicuramente l'elemento che maggiormente fa sentire insicuro il cittadino e quindi non poteva mancare tra le Capacità anche il borseggio. Se la prova fallisce il Personaggio viene colto con le mani nel sacco, ma la possibilitàdi indulto o prescrizione non sono comunque remote…

Sentire rumori
Valore iniziale: 1
Requisiti minimi: nessuna
Facile: Ladro, Nano, Elfo
Normale: Mago, Avventuriero, Guerriero

Con questa capacità non si intende il semplice sentire, quindi il valore zero non vuol dire che il Personaggio è sordo, bensì la capacità si individuare una fonte sonora e di poterne dire, con buona approssimazione, la distanza e la direzione.

Valutare
Valore iniziale: 1
Requisiti minimi: nessuna
Facile: Ladro
Normale: Mago, Elfo, Avventuriero, Nano, Guerriero

Anche i prodotti scadenti e la merce contraffatta vanno oltre i confini del mondo reale pertanto può essere molto utile saper distinguere la merce di buona fattura dalle "sole".

Trovare passaggi segreti
Valore iniziale: 1
Requisiti minimi: Destrezza 10 tranne per il Nano
Il valore di questa capacità non può mai superare quello della Destrezza, tranne per il Nano.
Facile: Ladro, Nano
Normale: Avventuriero, Elfo
Difficile: Guerriero, Mago

Grazie a questa Capacità il nostro Personaggio sarà in grado di trovare passaggi segreti, botole nascoste e pareti mobili. Dovrà essere il giocatore ad informare il Narratore che ha intenzione di cercare dei passaggi segreti, la prova di capacità infine ci dirà se questa ricerca ha dato buoni frutti.
Il Nano parte con un punteggio alto in questa abilità e non è soggetto ai requisiti minimi in quanto non trova passaggi segreti con la tecnica, lui va a naso!

Gioco d'azzardo
Valore iniziale: 1
Requisiti minimi: nessuna
Facile: Ladro
Normale: Mago, Elfo, Avventuriero, Nano, Guerriero

Più è alto il valore in questa Capacità più il Personaggio sarà in grado di dare una mano alla fortuna nei più svariati giochi d'azzardo.

Illusionismo
Valore iniziale: 1
Requisiti minimi: Destrezza 10
Il valore di questa capacità non può mai superare quello della Destrezza
Facile: Ladro, Mago
Normale: Elfo, Avventuriero, Nano, Guerriero

L'Illusionismo non è magia! Con una certa abilità e grazie soprattutto alla manipolazione e alla prestidirigiribirilizzazione un Personaggio con un buon punteggio sarà in grado di far sparire oggetti e compiere piccoli trucchi in grado di lasciare un eventuale pubblico a bocca aperta.

4.7.Capacità culturali

In un mondo dove l'istruzione è un privilegio per pochi la cultura può davvero fare la differenza anche nella vita di un Personaggio, ecco quindi le capacità culturali: perché la penna ne uccide più della spada… o no?

Leggere e scrivere
Valore iniziale: 1
Requisiti minimi: Intelligenza 10
Il valore di questa capacità non può mai superare quello della Intelligenza
Facile: Mago Normale: Elfo, Avventuriero, Nano, Guerriero, Ladro

Leggere, scrivere e fare di conto si sarebbe detto una volta. Questa Capacità rappresenta la base per qualsiasi evoluzione del Personaggio in senso culturale. La maggior parte degli abitanti del nostro mondo fantastico avrà un basso punteggio in questa capacità, sufficiente a malapena a leggere il menu di una locanda.

Conoscere le lingue
Valore iniziale: 1
Requisiti minimi: Intelligenza 10, Capacità Leggere e Scrivere 10
Il valore di questa capacità non può mai superare quello della capacità leggere e scrivere né il punteggio di Intelligenza.
Facile: Mago
Normale: Elfo, Avventuriero, Nano, Guerriero, Ladro

Il personaggio dovrà scegliere quali lingue ha intenzione di imparare, potrà scegliere tra lingue viventi e lingue antiche. Per quanto riguarda le lingue bisogna seguire questo schema:

Valore Capacità	*Lessico*
0	Lessico molto povero
2	Lingua colloquiale
4	Espressione corretta
6	Linguaggio perfetto e accurato

Da questo schema si deduce che un Personaggio con

un punteggio massimo di 18 in questa Capacità potrà conoscere perfettamente soltanto tre lingue oltre quella madre. Oppure scegliere di conoscere ben 9 lingue ma solo a livello colloquiale.

Curare ferite
Valore iniziale: 1
Requisiti minimi: nessuno
Facile: Mago, Guerriero
Normale: Elfo, Avventuriero, Nano, Ladro

Con questa Capacità si possono curare normali ferite che non presentano tracce di veleno o infezioni: ferite da taglio, distorsioni, fratture. Se la prova riesce il paziente recupera 1d4 di Resistenza, se la prova fallisce con un risultato di 19 o 20 la ferita addirittura peggiora e il paziente perde 1d4 di Resistenza. Ogni paziente ha diritto ha ricevere cure una sola volta al giorno.

Trovare piante medicinali
Valore iniziale: 1
Requisiti minimi: nessuno
Facile: Mago, Elfo
Normale: Avventuriero, Nano, Guerriero, Ladro

Questa Capacità indica la possibilità di un Personaggio di trovare una pianta medicinale che gli serve. Il Personaggio che vuole usare questa Capacità comunicherà al Narratore di voler fare un tentativo di ricerca. Sarà il Narratore a fare la prova di Capacità: se la prova fallisce il personaggio potrebbe trovare altre erbe, addirittura velenose che assomigliano sorprendentemente alla pianta cercata… Le erbe, in caso di successo, danno 1d6 di punti Resistenza. Il curatore ha diritto ha un tentativo di cura al giorno.

Neutralizzare veleni
Valore iniziale: 0
Requisiti minimi: punteggio nella capacità di Trovare piante medicinali di almeno 10 punti.
Il suo valore non può mai superare quello di Trovare Piante Medicinali
Facile: Mago, Elfo
Normale: Avventuriero, Nano, Guerriero, Ladro
Questa Capacità sottintende la conoscenza delle piante medicinali e più nello specifico di quelle piante necessarie alla preparazione di antidoti.

Curare febbri e infezioni
Valore iniziale: 0
Requisiti minimi: punteggio nella capacità di Trovare piante medicinali di almeno 10
Il suo valore non può mai superare quello di Trovare Piante Medicinali.
Facile: Mago
Normale: Elfo, Avventuriero, Nano, Guerriero, Ladro

Grazie a questa Capacità il Personaggio sarà in grado di curare febbri e infezioni anche gravi.

Preparare veleni e pozioni
Valore iniziale: 0
Requisiti minimi: punteggio nella capacità di Trovare piante medicinali di almeno 10
Il suo valore non può mai superare quello di Trovare Piante Medicinali.
Facile: Mago
Normale: Elfo, Avventuriero, Nano, Guerriero, Ladro

Il sogno di ognuno di noi si avvera: farsi le droghe in casa! La padronanza di questa Capacità trasforma il Personaggio in un piccolo chimico in grado di creare veleni mortali ma anche sostanze simpatiche dagli effetti imprevedibili! Chiaramente saranno necessari anche degli appositi strumenti come alambicchi e provette.

Preparare medicine
Valore iniziale: 0
Requisiti minimi: punteggio nella capacità di Trovare piante medicinali di almeno 10
Il suo valore non può mai superare quello di Trovare Piante Medicinali.
Facile: Mago
Normale: Elfo, Avventuriero, Nano, Guerriero, Ladro

La preparazione di medicine è il gradino più alto delle tecniche di guarigione. Infatti un tentativo riuscito riesce a dare all'ammalato 1d6 + 4 punti di Resistenza. Il curatore ha diritto ha un tentativo di cura al giorno.

4.8. Capacità di sopravvivenza

Le capacità di sopravvivenza aiuteranno i nostri personaggi a cavarsela nelle situazioni più dure e pericolose.

Orientamento
Valore iniziale: 1
Requisiti minimi: nessuno
Facile: Elfo
Normale: Avventuriero, Nano, Guerriero, Ladro, Mago

Con questa Capacità il Personaggio sarà in grado di trovare il sentiero giusto per uscire da un bosco, per esempio, e di riconoscere le stelle giuste per orientarsi in ogni situazione. Potrebbe essere il Narratore a fare questa prova di nascosto e, in caso di fallimento, fornire al giocatore un punto di riferimento sbagliato indicando l'est per il nord per esempio…

Addestrare Animali
Valore iniziale: 1
Requisiti minimi: nessuno
Facile: Elfo Normale: Avventuriero, Guerriero, Ladro, Mago
Difficile: Nano

Con questo termine si intende la Capacità di un Personaggio di addomesticare e addestrare animali. In linea di massima si dovrebbe fare un prova di capacità per vedere se l'animale accetta di avere un padrone umano. Altre prove andrebbero fatte per ogni singola azione che l'addestratore cerca di far compiere al suo amico: se questa prova fallisce miseramente (con un punteggio, per esempio, di 19 o 20) l'animale fugge e va ad ingrossare le fila delle bestie abbandonate che vengono arrotate dalle carrozze lungo i sentieri di Analand.

Caccia & Pesca
Valore iniziale: 5
Requisiti minimi: Abilità 9
Non può mai superare il punteggio di Abilità.
Facile: Guerriero
Normale: Avventuriero, Nano, Ladro, Elfo
Difficile: Mago

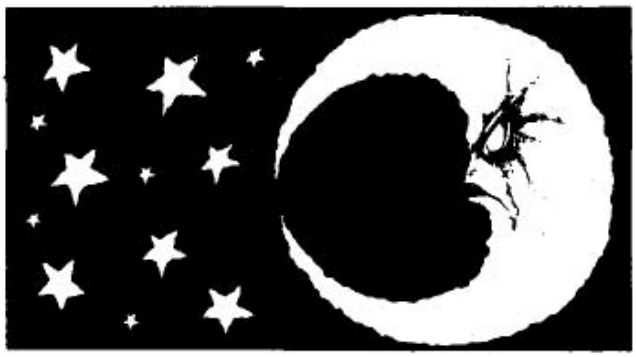
La fame è una brutta bestia ecco allora che questa capacità può venire in aiuto a chi dovesse trovarsi senza provviste.

Trovare cibo
Valore iniziale: 6
Requisiti minimi: nessuno
Facile: Nano
Normale: Avventuriero, Elfo, Guerriero, Ladro, Mago

Per gli animalisti affamati ecco la Capacità che permette di trovare erbe, tuberi, cortecce commestibili e qualsiasi cosa serva a riempire lo stomaco di chi vuole vivere senza uccidere delle povere bestiole.

Seguire tracce
Valore iniziale: 1
Requisiti minimi: nessuno
Facile: Nano
Normale: Avventuriero, Elfo, Guerriero, Ladro, Mago

Saper seguire una pista che sia di una qualsiasi creatura può essere importante durante una avventura, non perdere le tracce significa aver superato con successo la prova di questa capacità.



5. Evoluzione dei Personaggi

I Personaggi con il passare del tempo e delle loro avventure crescono, o meglio dire "si evolvono". In cosa consiste questa evoluzione? Consiste nella crescita del Personaggio: cresceranno i punteggi delle sue qualità-base, nella Resistenza e anche i punteggi nelle Capacità. La crescita di un personaggio si misura attraverso i Punti Esperienza.

5.1. I Punti Esperienza

Ogni qualvolta il vostro Personaggio uccide un mostro, supera una prova, risolve un enigma o semplicemente conclude un avventura impegnativa guadagna dei *Punti Esperienza* (abbreviato PE). Il Narratore terrà conto dei Punti Esperienza che i Personaggi accumulano durante le avventure ed è libero di assegnarne (ma anche di toglierne) a suo piacimento per premiare chi dimostra più passione per il gioco. L'assegnazione dei punti e le modifiche per i passaggi di livello non si fanno durante il gioco ma o all'inizio o alla fine della sessione. Quando un Personaggio raggiunge un certo numero di Punti Esperienza passa di livello.

5.2. Passaggio di livello

Abbiamo detto che raggiunto un certo numero di Punti Esperienza il Personaggio passa al livello superiore.
Ad ogni passaggio di livello avvengono delle importanti modificazioni al Personaggio:

1) Aumento delle qualità base. Il Personaggio aumenta di un punto una delle sue qualità base a sua scelta. Ricordiamo che le qualità base non possono mai superare il punteggio di 18. Converrà aumentare le qualità più utili al tipo di personaggio che si è scelti e comunque aumentare quelle qualità che avendo un basso punteggio portano degli svantaggi al Personaggio.
2) Aumento della Resistenza. Il Personaggio tira 1d4 e aggiunge il risultato ai suoi punti di Resistenza. Questo avanzamento si applica fino all'11° livello e non oltre per non rischiare di avere un Personaggio con una Resistenza abnorme. In linea di massima il Narratore dovrebbe evitare di avere personaggi con Resistenza maggiore di 50 per i Guerrieri e 40 per i Maghi.
3) Aumento dei valori di Capacità. Se avete deciso di giocare con le 40 Capacità presentate nel capitolo 4. i Personaggi riceveranno 8 punti (40 : 5 = 8). Ma attenzione: *l'aumento dei valori di capacità non è lineare;* questo verrà spiegato nel prossimo paragrafo.

Punti Avventura	*Livello*
0	1
100	2
300	3
600	4
1000	5
1500	6
2100	7
2800	8
3600	9
4500	10
5500	11
6600	12
7800	13
9100	14
10500	15
12000	16
13600	17
15300	18
17100	19
19000	20

5.3. L'Evoluzione delle Capacità

Il punteggio in una Capacità si chiama *Valore Capacità* (abbreviato ValCap), invece i punti che un personaggio riceve ad ogni passaggio di livello si chiamano *Punti Capacità* (abbreviato PCap). Abbiamo detto che l'aumento dei valori di Capacità non è lineare: ciò vuol dire che per aumentare di una unità il nostro Valore Capacità potremmo dover investire anche svariati Punti Capacità. L'ammontare dei Punti Capacità da investire, il costo da sostenere per l'allenamento per

aumentare il valore di una Capacità dipende se essa risulta: facile, normale o difficile. Una capacità può risultare: facile, normale o difficile a seconda del tipo di Personaggio che si è scelto di usare. Questo è uno dei motivi per il quale quando avete creato il vostro Personaggio vi sono state assegnati di ufficio dei punteggi in alcune Capacità. Imparare ad usare le armi per un Guerriero sarà facile, per un Mago difficile. Cercate di capire quali siano per il vostro Personaggio le capacità facili, normali o difficili. Adesso osservate questa tabella e capirete perché i Punti Capacità che ottenete passando di livello non si traducano linearmente in un aumento corrispondente del Valore Capacità. L'aumento del valore di una Capacità infatti è correlato al fatto che essa sia facile, normale o difficile per il vostro Personaggio

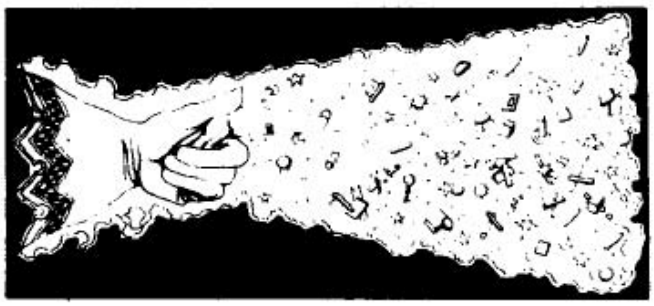
Nella prima colonna c'è il valore della Capacità, che non può mai superare 18 punti equivalente al 90% delle possibilità di successo nella Prova di Capacità. Nella seconda colonna i Punti Capacità che un Personaggio deve investire per aumentare il proprio Valore Capacità. I personaggi dunque ricevono dei Punti Capacità ad ogni passaggio di livello e potrà capitare loro di doverne investire più di uno per avere un aumento di un punto nel valore di quella Capacità. Nell'ultima colonna i soldi che il personaggio dovrà investire per aumentare il valore di quella capacità, a seconda che quest'ultima risulti per lui *facile, normale o difficile.* I soldi s'intendono come spesa che il Personaggio compie per gli allenamenti. Il Narratore può usare elasticamente queste regole prevedendo per esempio un forte sconto nel caso un Personaggio per esempio si offra per insegnare ad un altro alcune tecniche. In questo caso vale la regola per cui l'allievo non può superare il maestro (ottenere cioè un punteggio maggiore di quello del suo insegnante).

Nota Bene: se hai scelto di giocare come Avventuriero ti sono stati assegnati 18 Punti Capacità questi punti e <u>solo questi</u> punti si trasformano linearmente in altrettanti Valori Capacità, non seguendo lo schema del: facile, normale, difficile.

Capacità Facile			*Capacità Normale*			*Capacità Difficile*		
ValCap	*PCap*	*P.Argento*	*ValCap*	*PCap*	*P.Argento*	*ValCap*	*PCap*	*P.Argento*
1	1	1	1	1	2	1	1	10
2	1	5	2	1	10	2	1	20
3	1	10	3	1	20	3	1	40
4	1	15	4	1	30	4	2	60
5	1	25	5	1	50	5	2	100
6	1	35	6	1	70	6	3	140
7	1	50	7	1	100	7	3	200
8	1	65	8	2	130	8	4	260
9	1	80	9	2	160	9	5	320
10	2	100	10	3	200	10	5	400
11	2	120	11	3	240	11	6	480
12	3	145	12	4	290	12	6	580
13	3	170	13	5	340	13	7	680
14	4	200	14	6	400	14	7	800
15	5	225	15	7	450	15	8	900
16	6	260	16	7	520	16	9	1040
17	6	290	17	7	580	17	9	1160
18	6	330	18	8	660	18	10	1320

5.4.Cambiare tipo di Personaggio

Abbiamo visto come l'evoluzione possa cambiare i nostri Personaggi permettendogli di aumentare il loro valore nelle qualità base ma anche nei valori delle loro Capacità. Questo permetterà ad un Avventuriero di poter avere, dopo un certo numero di avventure, tutti i requisiti per diventare un Mago, un Guerriero o un Ladro. Se vi state chiedendo come possa questo avventuriero diventare Elfo o Nano lasciate perdere immediatamente questo gioco. A questo punto giudicherete abbastanza squallido un gioco dove il massimo dell'Evoluzione è, di fatto, passare da Avventuriero ad un altro tipo di personaggio… ma è proprio qui che vi volevo! Con il sistema delle Capacità infatti ci troviamo in grado, in realtà, di trascendere, e di molto, i limiti imposti al tipo di Personaggio. Un Mago che riuscisse a raggiungere gli stessi valori nelle Capacità che vengono dati, per esempio, ad un Guerriero all'inizio del gioco (vedi il capitolo 2) potrebbe facilmente fregiarsi del titolo di Mago-Guerriero. Questo è un sistema di gioco che vuole restare il più aperto possibile, il Narratore e i giocatori sono liberi, se vogliono, di inventarsi altri tipi di personaggi, altre capacità e altre possibilità di evoluzione.



6. Tempi e Spostamenti

6.1. Turni di Gioco

Naturalmente il tempo reale di gioco non corrisponde al tempo trascorso nel gioco: azione come "il gruppo di Personaggi cavalca per tutta la notte" rende subito l'idea di come il tempo reale non possa coincidere con il tempo di gioco. Nonostante questo risulta utile e indispensabile, durante il gioco, il poter suddividere il tempo per sapere per esempio il vantaggio di un fuggitivo sui i suoi inseguitori o la durata di una formula magica. In linea di massima un Turno dura 5 minuti. Per esempio il Narratore può dire: "Avete impiegato 2 Turni a caricare tutto il vostro oro sui cavalli ormai i Banditi vi hanno raggiunto e vi attaccano sono troppo numerosi per voi e in poco tempo vi uccidono tutti… avreste fatto meglio ad abbandonare l'oro… la vostra brama di ricchezza vi ha ucciso!" Un combattimento dura sempre un Turno.

6.2. Peso e Spostamento

Quando avete creato il vostro Personaggio vi è stato chiesto di calcolare il vostro *Massimo Peso Trasportabile* moltiplicando il vostro valore di Forza per 100.

Massimo Peso Trasportabile = Forza x 100

Il peso si calcola in once (25 grammi). Il peso di ogni arma o oggetto che trasportate sarà calcolato in once e voi dovrete scrivere il totale nella casella *Peso Trasportato.* Adesso dividete questo valore per tre. Vi concedo di arrotondare il risultato per eccesso se ottenete troppi decimali e calcolate 1/3 e 2/3 del valore ottenuto. Per esempio il nostro Personaggio ha un valore di Forza pari a 11.

11 x 100 = 1100 Massimo Peso Trasportabile
1100 : 3 = 367
1/3 = 3672/3 = 734
da 0 a 367 once = *Carico Leggero*

da 367 a 734 once = *Medio Carico*
da 734 a 1100 once = *Carico Pesante*

Quindi quando il peso dell'equipaggiamento va da zero a 1/3 del Massimo Peso Trasportabile si dice che il personaggio viaggia a *Carico Leggero;* quando il peso è compreso tra 1/3 e 2/3 del Massimo Peso Trasportabile si dice che Personaggio viaggia a *Medio Carico;* infine quando il Peso Trasportato va da 2/3 al valore del Massimo Peso Trasportato il Personaggio viaggia a *Carico Pesante.* Quando raggiunge il Peso Massimo Trasportato il Personaggio perde un punto di Resistenza ogni due Turni per lo sforzo. Segnate questi valori sul vostro Foglio del Personaggio tenendo presente che potrebbero cambiare al variare del vostro valore di Forza.Questi valori sono importanti perché influiscono sulla mobilità del Personaggio secondo queste tabelle. Per chi non lo sapesse gli Elfi e noi Umani siamo umanoidi veloci…

Umanoidi Veloci

	Carico Leggero	*Medio Carico*	*Carico Pesante*
Marcia	6 m/s	3 m/s	1.5 m/s
Mezza / Corsa	3 m/s	1.5 m/s	0.75 m/s
Corsa	1 m/s	0.5 m/s	0.25 m/s

m/s = metri al secondo

Umanoidi Lenti

	Carico Leggero	*Medio Carico*	*Carico Pesante*
Marcia	3 m/s	1.5 m/s	0.75 m/s
Mezza / Corsa	1 m/s	0.5 m/s	0.25 m/s
Corsa	0.3 m/s	0.15 m/s	0.075 m/s

m/s = metri al secondo

Il Narratore non dovrà comunque essere troppo fiscale e trasformare le sedute di gioco in noiosi momenti di calcolo decimale, ma neanche permettere ai Personaggi di correre con due quintali di equipaggiamento nello zaino. Questo sistema diciamo che può essere utile negli inseguimenti ma la sua applicazione troppo rigida può rendere più noioso il gioco. Per essere verosimile questo sistema deve però tenere conto anche del valore della Resistenza che ha il Personaggio. Se un Personaggio scende sotto i 10 punti di Resistenza, per esempio, si può dire che non sia proprio in buona salute e il Narratore dovrebbe concedergli di viaggiare solo a Medio Carico con le penalità (in termini di metri al secondo) che avrebbe con il Carico Pesante se fosse in buona forma fisica.

6.3. Movimento Strategico

Abbiamo parlato di tempo e movimento presupponendo che il nostri Personaggi si muovano a piedi, ma cosa succede se i nostri eroi si muovono a cavallo, in barca o con altri mezzi di trasporto? Quando i Personaggi si muovono con dei mezzi di trasporto o percorrano grande distanze all'aperto parleremo di *Movimento Strategico*.

	Modifica sulla velocità	*Gruppo a piedi*	*Gruppo a cavallo*
Terreno aperto	100%	30 km al giorno	50 km al giorno
Bosco	75%	22,5 km al giorno	37,5 km al giorno
Collina	75%	22,5 km al giorno	37,5 km al giorno
Montagna	50%	15 km al giorno	25 km al giorno
Palude	50%	15 km al giorno	25 km al giorno

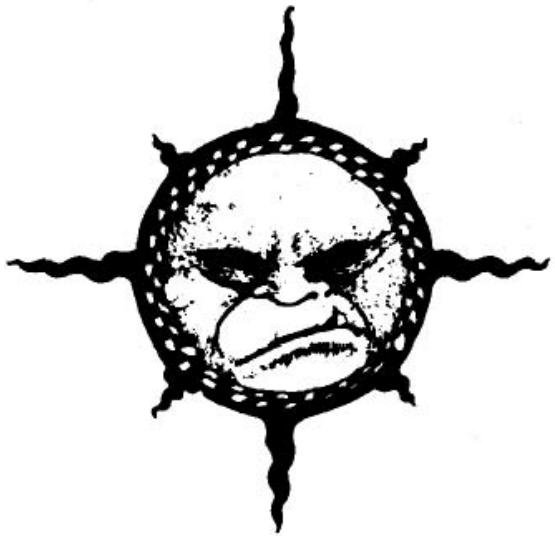
Sono contemplate anche le marce forzate a queste si possono fare solo per due giorni consecutivi e richiedono un giorno di riposo.

Marcia forzata a piedi = 45 km al giorno
Marcia forzata a cavallo = 75 km al giorno

Passiamo ora a calcolare le velocità dei più comuni mezzi di trasporto.

Carro	30 km al giorno
Imbarcazione a remi	20 km al giorno
Galera	60 km al giorno
Veliero piccolo	100 km al giorno
Veliero grande	140 km al giorno
Nave	160 km al giorno

La giornata di viaggio dura in genere 12 ore, ma per le navi grandi può durare 24 ore se si viaggia anche di notte.



7. Le regole di Combattimento

Durante un combattimento la qualità che viene messa in gioco è l'Abilità del Personaggio, essa infatti rappresenta la sua capacità di fronteggiare un avversario. Questo è il capitolo più ostico di questo libro, ma non spaventatevi, il sistema di combattimento è abbastanza semplice le difficoltà riguardano le modificazioni al valore di Abilità. Il Foglio del Personaggio è stato concepito in modo che gran parte dei calcoli sulle modificazioni all'Abilità possano essere fatti in anticipo in modo da non rallentare eccessivamente il gioco.

7.1. Le modifiche sull'Abilità: Forza e Capacità uso delle Armi

Queste modifiche servono a dare una certa verosimiglianza e credibilità al sistema di combattimento e, di fatto, rappresentano una delle poche mie innovazioni, come autore, al sistema di regole di *Uno Sguardo nel Buio* e di *Sortilegio*.

Forza
Esistono alcune armi che potremo definire "armi pesanti" che necessitano di un punteggio minimo di 8 punti di Forza per essere impugnate e prevedono delle penalità sulla Abilità in base al punteggio di Forza del Personaggio. Vi anticipo che queste armi sono: la spada, la bastarda, lo spadone, l'ascia da guerra, il martello da guerra, la picca, il tridente e l'alabarda. Per maggiori dettagli vedi anche il paragrafo 8.3.
Vediamo ora le tabelle per sapere l'ammontare delle penalità sull'Abilità.

SPADA

Punteggio di Forza	*Modifica sul punteggio di Abilità*
8-9	-1
10	0

BASTARDA

Punteggio di Forza	*Modifica sul punteggio di Abilità*
8-9	-2
10	-1
11	0

SPADONE, PICCA, ALABARDA, TRIDENTE ASCIA DA GUERRA, MARTELLO DA GUERRA

Punteggio di Forza	*Modifica sul punteggio di Abilità*
8	-4
9	-3
10	-2
11	-1
12	0

Attenzione, questo vuol dire che il vostro punteggio di Abilità subisce queste modifiche solo quando usate quella arma in combattimento.

Capacità uso delle armi
Abbiamo già visto nel Capitolo Capacità come alcune armi abbiano bisogno di un particolare allenamento per essere usate. Diciamo che necessitano di avere un punteggio di Capacità.
Ricordiamo che queste armi sono: spada, bastarda, spadone, ascia da guerra, martello da guerra, tridente, picca e alabarda, catena, catena ferrata, frusta, rete, lasso e il combattimento con due armi. A seconda del punteggio nella relativa Capacità sono previsti bonus o penalità sul punteggio di Abilità secondo questa tabella.

Punteggio nella Capacità	*Modifica sul punteggio di Abilità*
1, 2, 3	-3
4, 5, 6	-2
7, 8, 9	-1
10, 11, 12	0
13, 14, 15	+1
16, 17, 18	+2

Ricordiamo che nonostante queste modifiche il punteggio di Abilità non può mai superare i 18 punti.

Sul vostro foglio del personaggio segnate adesso i valori di Abilità in base alle armi che avete scelto tenendo conto delle modificazioni dovute alla Forza e alla Capacità di uso delle armi, fate questi conti prima di iniziare a giocare in modo da essere pronti in ogni evenienza. Dovreste anche comunicare al Narratore quale volete che sia l'arma che il Personaggio impugna di solito (che scriverete come arma 1) e quindi verrà usata nei combattimenti. Noterete che il vostro Personaggio potrà avere differenti punteggi di Abilità a seconda dell'arma che usa.

7.2. I Punti d'Impatto e i Punti Protezione

Prima di iniziare a combattere dobbiamo capire anche cosa sono i *Punti d'Impatto* (PImp) e i *Punti Protezione* (PProt). Ogni arma è differente da un'altra e può essere più o meno pericolosa, ovvero in grado diprocurare ferite più gravi. L'entità di queste ferite viene calcolata in *Punti d'Impatto*. Diremo allora che un coltello ha diritto a 1d6 Punti d'Impatto e che una spada ha 1d6+4 Punti d'Impatto, diventa chiaro così che una spada può essere molto più pericolosa di un coltello. Quando riuscite a colpire un avversario dovete calcolare i Punti d'Impatto a seconda dell'arma che usate e sottrarli dalla Resistenza del vostro avversario. La gravità della ferita non dipenderà solo dall'arma con cui è inflitto ma anche dalla forza di chi sferra il colpo.Sono infatti previsti bonus e malus sull'entità dei Punti d'Impatto in base al vostro punteggio di Forza secondo questo schema:

7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
-2	-1	0	0	0	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6

Nella prima riga c'è il vostro punteggio di Forza nella seconda il bonus\malus a cui avete diritto quando calcolate i Punti d'Impatto. Per esempio il vostro eroe sta usando una spada (1d6+4 PImp) ed ha un punteggio di Forza di 16 (bonus +4): ciò vuol dire che se dovesse colpire l'avversario avrebbe diritto ha 1d6+3+4, cioè 1d6+7 Punti d'Impatto. I Punti di Impatto vanno sottratti alla Resistenza, quando la Resistenza di

un Personaggio o di un avversario scende a zero questi muore. Quando sceglierete le armi scrivete sul Foglio del Personaggio i Punti d'Impatto di cui avete diritto e calcolate anche le modifiche per il vostro punteggio di Forza.
Parliamo adesso dei *Punti Protezione*: se un Personaggio venisse colpito da un colpo di spada ma indossasse una pesante armatura l'impatto del colpo sarebbe sicuramente minore di quanto non fosse se il personaggio fosse in mutande; questa differenza si calcola in *Punti Protezione*. I Punti di Protezione vanno sottratti ai Punti d'Impatto e il risultato va sottratto a sua volta dalla Resistenza. Facciamo un esempio: il vostro personaggio indossa un corpetto di cuoio che dà diritto a 3 Punti Protezione, viene colpito da un colpo di spada che ha 1d6+4 Punti d'Impatto. Il lancio del dado da come risultato 4 quindi abbiamo: 4+4=8 Punti d'Impatto a cui vanno sottratti i Punti Protezione quindi 8-3=5; questo risultato, cinque, indica i Punti di Resistenza che il Personaggio perde in seguito alla ferita. Quando comprate o trovate delle protezioni scrivete sul Foglio del Personaggio il nome della protezione e i Punti di Protezione di cui avete diritto.

7.3. Il sistema di Combattimento

Finalmente siamo arrivati al corpo a corpo! Seguite questo schema:

1. Tira 2d6 e aggiungi il punteggio di Abilitàa seconda dell'arma che hai scelto di usare, il totale indica la tua *Forza d'Attacco*.
2. Il Narratore tira 2d6 e aggiunge il punteggio di Abilità del tuo avversario il totale indica la sua *Forza d'Attacco.*
3. Se la tua *Forza d'Attacco* è maggiore di quella del tuo avversario significa che lo hai colpito: prosegui al punto 4. Se la *Forza d'Attacco* del tuo avversario è maggiore della tua vuol dire che ti ha colpito: prosegui al punto 5. Se le vostre *Forza d' Attacco* sono identiche vi siete schivati: riprendi dal punto 1.
4. Hai colpito il tuo avversario! Calcola i Punti d'Impatto, sottrai al risultato i Punti Protezione del tuo avversario e sottrai, a sua volta, questo risultato dalla Resistenza del tuo avversario. Se la sua Resistenza non èscesa a zero (=morto) riprendi dal punto 1.
5. Sei stato colpito! Il Narratore calcola i Punti d'Impatto del tuo avversario vi sottrae i tuoi Punti Protezione e sottrae, a sua volta, il risultato dalla tua Resistenza. Se la tua Resistenza non è scesa a zero (=morto) riprendi dal punto 1.

Il combattimento finisce quando uno dei due avversari muore ma il Narratore può anche decidere diversamente. In un eccesso di bontà potreste anche decidere di risparmiare il vostro avversario una volta ridotta la sua Resistenza a meno di 5 punti. Il combattimento è diviso in Scontri, ogni volta che si calcolano la Forza d'Attacco si dice che è passato uno scontro. Lo *Scontro* diventa quindi l'unità di misura del tempo durante i combattimenti ed è molto importante. Il Narratore potrebbe infatti immaginare che un mostro attacchi i personaggi per solo 5 scontri, terminati i quali, se il mostro non è morto o non ha ucciso tutti i Personaggi scappi via. Anche la durata degli incantesimi che si usano in combattimento sarà indicata in numero di scontri.

7.4. Lo scudo

Lo scudo è un fortissimo elemento di difesa in un combattimento: avere uno scudo significa poter diminuire la Forza d'Attacco dell'avversario.

Scudo piccolo -1 Forza d'Attacco
Scudo medio -3 Forza d'Attacco
Scudo grande -5 Forza d'Attacco necessita un punteggio di Forza di 12 per essere usato

Chi usa lo scudo non può usare armi a due mani.

7.5. Esempio di Combattimento

Adesso vedremo un combattimento in svolgimento tra due Personaggi immaginari. Ecco il foglio del primo personaggio Lothar, che è un Guerriero armato di una spada. Prenderemo in considerazione solo caratteristiche che ci servono per il combattimento:

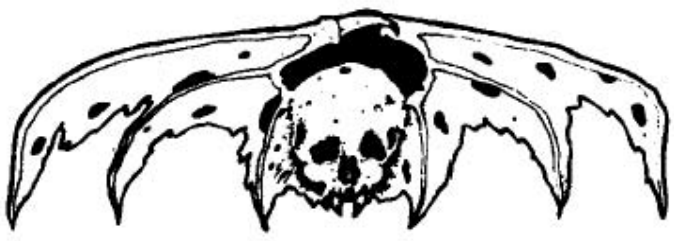
Nome: **LOTHAR**	Tipo: **GUERRIERO**
Abilità: **15** Valore Iniziale: 15	Resistenza: **20** Valore Iniziale: 35
Forza: **16** Valore Iniziale: 16	

1. Arma **SPADA**	Modifica Forza: **0** Modifica Capacità: **+1**	Abilità **16**	P.Imp: **1d6+4** Modifica Forza: **+4**	P.Imp **1d6 + 8**

Protezioni	
Scudo: **medio**	Malus Forza d'Attacco: **- 3**
Protezione: **cotta di maglia**	PPro: **4**

Capacità	*Valore capacità*
Spada e bastarda (scherma)	**15**

Analizziamo un attimo questo Foglio del Personaggio. A Lothar sono rimasti solo 20 dei suoi 35 punti di Resistenza ciò può voler dire che è stato ferito in qualche combattimento, che è malato, che è caduto da cavallo eccetera. Lothar ha sufficiente Forza per brandire una spada infatti la Modifica Forza segna zero; la sua Capacità nella scherma è 15 questo gli permette di aggiungere un punto alla sua Abilità quando usa la spada infatti la sua Abilità è 16; infine il suo alto punteggio di Forza gli permette di aggiungere 4 Punti d'Impatto all'impatto della sua spada 1d6+4 portandolo a 1d6+8. Analizziamo l'altro contendente:



Nome: **VALDUS**	Tipo: **AVVENTURIERO**
Abilità: **11** Valore Iniziale: 11	Resistenza: **14** Valore Iniziale: 25
Forza: **10** Valore Iniziale: 10	

1. Arma **SPADONE**	Modifica Forza: **-2** Modifica Capacità: **-1**	Abilità **8**	P.Imp: **1d6+6** Modifica Forza: **0**	P.Imp **1d6 + 6**

Protezioni	
Scudo: **nessuno**	Malus Forza d'Attacco: **0**
Protezione: **corpetto di cuoio**	PPro: **3**

Capacità	*Valore capacità*
Spadone	**7**

Anche Valdus è acciaccato gli restano infatti solo 14 dei suoi 25 punti di Resistenza inoltre ha commesso un grave errore: sta cercando di brandire uno spadone, un'arma troppo pesante per lui (la modifica sulla Forza segna –2) e di cui non ha grande conoscenza (la modifica sulla Capacità è di –1). A questo punto l'Abilità di Valdus risulta molto ridotta: solo 8 punti contro i 16 di Lothar, è facile capire che il combattimento, a meno di un miracolo nel lancio dei dadi, pende decisamente a favore di Lothar.

Primo Scontro:

Lothar lancia i dadi il risultato è: 4
4 + 16 = 20 Forza di Attacco di Lothar

Valdus lancia i dadi il risultato è: 7
7 + 8 = 15 – 3 (lo scudo) = 12 Forza d'Attacco di Valdus

Lothar va a segno; si calcolano i Punti d'Impatto sottraendo i Punti di Protezione, con i dadi ottiene 3

3 + 8 = 11 – 3 (il corpetto di cuoio di Valdus) = 8
Valdus perde 8 punti di Resistenza e passa da 14 a 6

Secondo Scontro:

Lothar lancia i dadi il risultato è: 8
8 + 16 = 24 Forza di Attacco di Lothar

Valdus lancia i dadi il risultato è: 11
11 + 8 = 19 – 3 (lo scudo) = 16 Forza d'Attacco di Valdus

Lothar va ancora a segno; si calcolano i Punti d'Impatto sottraendo i Punti di Protezione, con i dadi ottiene 5

5 + 8 = 13 – 3 (il corpetto di cuoio di Valdus)= 10

Valdus perde 9 punti di Resistenza e passa da 7 a –3, ciò vuol dire che il povero Valdus è morto, in soli due scontri Lothar ha avuto ragione del suo avversario.
Da questo esempio si evince che la parte più complessa del combattimento riguarda i calcoli sull'Abilità e sui Punti d'Impatto di cui ogni personaggio ha diritto a seconda dell'arma che usa. Il Foglio del Personaggio è stato pensato per fare in modo che questi calcoli possano essere fatti prima del gioco e non rallentare troppo il suo svolgimento. Quando sceglierete le armi del vostro personaggio fate subito i calcoli necessari, tenendo presente che nella prima casella in genere si scrive l'arma che il personaggio impugna.

7.6. Combatti mento a mani nude

In caso di combattimento a mani a nude il procedimento è identico a quello del combattimento armati ma la Forza d'Attacco invece che essere calcolata aggiungendo il risultato del tiro dei dadi alla Abilità, si calcola aggiungendovi il valore della Capacità Combattimento senza Armi.
Il calcolo dei Punti d'Impatto dipende da questa tabella.

Valore Capacità	*Punti d'Impatto*
4, 5, 6	1d2 –1
6, 7, 8	1d2
10, 11, 12	1d4
13, 14, 15	1d4 + 1
16, 17, 18	1d6

Naturalmente il calcolo dei Punti d'Impatto subisce le modifiche dovute al punteggio di forza del personaggio (come dallo schema al paragrafo 9.2). Le protezioni non valgono.

7.7. Combattimento a cavallo

Si distinguono due casi:

Cavaliere contro cavaliere
Si seguono le normali regole di combattimento eseguendo anche una prova di Capacità andare a cavallo ogni tre scontri per vedere se qualcuno cade giù.

Cavaliere contro pedone
Chi è a cavallo può sempre cercare di investire il suo avversario superando una prova di Capacità andare a cavallo. Il difensore può, a sua volta, cercare di evitare l'impatto con una prova di Destrezza +2, se fallisce subisce 2d6 Punti d'Impatto. Se il cavaliere ritenta la carica la rincorsa dura 2 scontri, se resta nei pressi del pedone si prosegue con le normali regole di combattimento.

7.8. Combattimento con più avversari

Qualora il gruppo di Personaggio incontri un gruppo di avversari più numeroso o viceversa bisogna in primo luogo dividersi i compiti; ovvero stabilire quanti avversari ogni personaggio affronterà o viceversa, quindi si procederà al combattimento. Il combattimento con più avversari segue questo schema, in cui, abbiamo immaginato un personaggio contro due banditi:

1) Si calcolano i tre valori di *Forza d'Attacco:* se i banditi hanno entrambi una *Forza d'Attacco* superiore al Personaggio si va al punto 2; un bandito ha una *Forza d'Attacco* superiore al Personaggio e l'altro bandito inferiore si va al punto 3; il Personaggio ha una *Forza d'Attacco* superiore ai due banditi vai al punto 4.
2) Entrambi i banditi riescono a colpire il Personaggio. Si calcolano Punti di Impatto di tutti e due si sottraggono i Punti Protezione e, a sua volta, si sottrae il risultato alla Resistenza del Personaggio e si ricomincia dal punto 1.
3) Un bandito riesce a colpire il Personaggio: si calcolano Punti di Impatto e si sottraggono i Punti Protezione e, a sua volta, si sottrae il risultato alla

Resistenza del Personaggio. Il secondo bandito viene invece colpito dal Personaggio: si calcolano Punti di Impatto, si sottraggono i Punti Protezione e, a sua volta, si sottrae il risultato alla Resistenza del bandito.

4) Il Personaggio riesce a colpire <u>*uno solo*</u> dei due banditi, colpirà quello con la *Forza d'Attacco* più bassa: si calcolano Punti di Impatto, si sottraggono i Punti Protezione e, a sua volta, si sottrae il risultato alla Resistenza del bandito.

Pur non essendo del tutto esaustivo, da questo esempio si evince quale è il principio base del combattimento multiplo: il combattente in minoranza può colpire in ogni scontro <u>*uno e uno solo*</u> degli avversari, ma può essere colpito da più di un avversario.

7.9. Armi da Lancio

Non è sempre indispensabile ingaggiare un combattimento per cercare di colpire un avversario, da tempo ormai le armi da lancio permettono di colpire bersagli a distanza.
Si possono lanciare oggetti ma anche alcune armi bilanciate allo scopo, si possono usare archi e balestre.
Diversi sono le variabili da tenere presente quando si cerca di colpire un bersaglio con un'arma: la grandezza del bersaglio, la distanza, l'arma che si usa, l'abilità del lanciatore e, infine, il fatto che il bersaglio si fermo o in movimento.
Usare le armi da lancio richiederebbe che il Personaggio sia in possesso della Capacità che porta proprio questo nome "Armi da Lancio"e che fa parte delle Capacità uso delle armi.
Ho usato il condizionale perché il Narratore dovrebbe tenere presente che chiunque potrebbe tentare di colpire lanciando un oggetto o un'arma. In questo caso il Narratore ricorrerà ad una generica "Prova di Abilità" magari con delle penalizzazioni come una Prova di Abilità +3 per esempio, sempre tenendo presente variabili che ora andiamo ad esaminare.

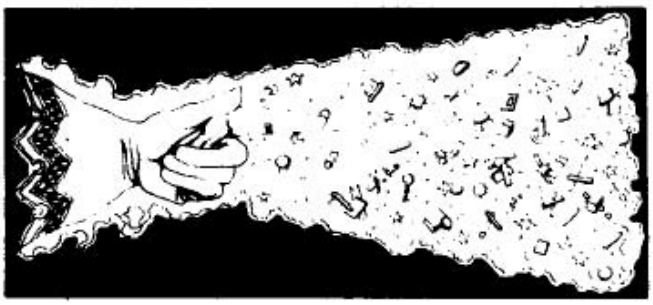
Grandezza e di stanza del bersaglio
La varietà dei bersagli possibili è talmente grande che si è per forza costretti ad approssimare. Generalizzando possiamo distinguere in:

bersaglio molto piccolo: si va dalla moneta al gatto o al coniglio
bersaglio piccolo: cani, cerbiatti ma anche nani!
bersaglio medio: esseri umani, elfi… ecc… ecc
bersaglio grande: cavalli, alci, giganti… ecc… ecc
bersaglio molto grande: portoni, draghi, elefanti… ecc… ecc

Il Narratore dovrà decidere, con criterio, di che tipo di bersaglio si tratta. Dovrà, inoltre, tenere presente anche gli eventuali ripari: una persona nascosta dietro un sasso di cui spunta solo la testa sarà quindi considerato un bersaglio molto piccolo.
La distanza è sicuramente un'altra variabile molto importante; anche questa è stata divisa in 5 categorie:

bersaglio molto vicino: 2-5 metri
bersaglio vicino: 6-10 metri
bersaglio medio: 11-20 metri
bersaglio lontano: 21-40 metri
bersaglio molto lontano: 41-60 metri

Lanciare un coltello e scoccare una freccia da un arco sono due cose ben diverse: la precisione e la gittata di alcune armi è nettamente superiore ad altre. Ogni arma ha delle prestazioni diverse e le troverete nelle tabelle seguenti.



1. Coltello, stiletto

Distanza	*Grandezza del bersaglio*				
	molto piccolo	*piccolo*	*medio*	*grande*	*molto grande*
Molto vicino	+4	+2	+1	0	0
Vicino	+6	+4	+2	+1	0
Medio	Fuori Portata				
Lontano					
Molto lontano					

2. Lancia

Distanza	*Grandezza del bersaglio*				
	molto piccolo	*piccolo*	*medio*	*grande*	*molto grande*
Molto vicino	+4	+2	+1	0	0
Vicino	+6	+4	+2	+1	0
Medio	+8	+6	+4	+2	+1
Lontano	Fuori Portata				
Molto lontano					

3. Ascia

Distanza	*Grandezza del bersaglio*				
	molto piccolo	*piccolo*	*medio*	*grande*	*molto grande*
Molto vicino	+5	+3	+2	0	0
Vicino	+7	+5	+3	+2	0
Medio	+9	+7	+5	+3	+2
Lontano	Fuori Portata				
Molto lontano					

4. Arco, Fionda, Chakram

Distanza	*Grandezza del bersaglio*				
	molto piccolo	*piccolo*	*medio*	*grande*	*molto grande*
Molto vicino	+2	+1	0	0	0
Vicino	+4	+2	+1	0	0
Medio	+6	+4	+2	+1	0
Lontano	+8	+6	+4	+2	0
Molto lontano	Fuori Portata				

5. Arco Lungo

Distanza	*Grandezza del bersaglio*				
	molto piccolo	*piccolo*	*medio*	*grande*	*molto grande*
Molto vicino	+2	+1	0	0	0
Vicino	+4	+2	+1	0	0
Medio	+6	+4	+2	+1	0
Lontano	+8	+6	+4	+2	0
Molto lontano	+10	+8	+6	+4	+2

6. Balestra

Distanza	*Grandezza del bersaglio*				
	molto piccolo	*piccolo*	*medio*	*grande*	*molto grande*
Molto vicino	+1	0	0	0	0
Vicino	+2	+1	0	0	0
Medio	+4	+2	+1	0	0
Lontano	+6	+4	+2	+1	0
Molto lontano	+8	+6	+4	+2	+1

0= la prova di Capacità non viene modificata

7.10. Altre regole di Combattimento

Benché sia impossibile descrivere tutte le possibili variabili in un combattimento di seguito troverete altri importanti regole.

Il colpo da maestro
Se durante un combattimento uno dei contendenti riesce a colpire l'avversario tirando un 12 coi dadi significa che gli è riuscito ad infliggere "*un colpo da maestro*" ciò significa che automaticamente può calcolare i massimi Punti d'Impatto senza tirare i dadi. Questa regola può valere anche nel combattimento senza armi un tiro di 12 nel calcolo della Forza d'Attacco potrebbe voler dire che si è riusciti ad immobilizzare un avversario a terra e colpirlo automaticamente per due scontri. Ogni due scontri il malcapitato dovrà tentare una prova di Forza per liberarsi. Nel combattimento a cavallo infine il colpo da maestro del pedone potrebbe coincidere con un disarcionamento del cavaliere.

Il peso in combattimento
Così come succede per il movimento il Peso Trasportato può limitare la mobilità in combattimento. Quindi è prevista una penalità di –2 punti di Abilità a chi combatte con un Carico Pesante.

Il combatti mento con due armi
Qualora un Personaggio avesse scelto questa Capacità bisogna calcolare, in primo luogo, le modifiche sull'Abilità in base al punteggio di capacità come dalla tabella al paragrafo
Quando il giocatore ottiene una Forza d'Attacco superiore a quella dell'avversario si guardano i dadi: se il punteggio ottenuto con i dadi èun numero pari il personaggio colpisce con l'arma che tiene nella mano sinistra, se è dispari con quella di destra; se il punteggio è 11 o 12 il giocatore colpisce con entrambe le armi si calcolano quindi due volte i punti d'impatto (in questo caso non vale il colpo da maestro, sarebbe troppo!).

8. Armi & Equipaggiamento

Le armi e l'equipaggiamento sono componenti essenziali del gioco, il Narratore avrà cura di fare in modo che i Personaggi possano recarsi nei bazar per acquistare ciò di cui hanno bisogno, oppure fornire loro un minimo di attrezzatura "d'ufficio".
Molti degli oggetti qui proposti, comprese le armi, possono fare anche parte di tesori custoditi da mostri o essere trovati per caso dai Personaggi lungo il loro cammino.
Il Narratore è libero di usare tutti gli oggetti che vuole, di inventarne di nuovi, di dare poteri magici ai più svariati oggetti.
Un oggetto si dice "magico"quando può influire sulle caratteristiche dei personaggi: per esempio, una spada Abilità +1, una birra in grado di aumentare la Resistenza, una accetta in grado di fare 2d6 Punti d'Impatto.
Siete liberi di inventare tutti gli oggetti che volete e di variare il prezzo e il peso di tutti quelli qui proposti.
Sul vostro Foglio del Personaggio la terza parte è completamente dedicata all'equipaggiamento, qui scriverete il nome degli oggetti e terrete il conto del denaro a vostra disposizione.

8.1. Le monete

Esistono due tipi di monete: i *Pezzi d'Oro* e i *Pezzi d'Argento*. Il cambio è il seguente:

1 Pezzo d'Oro = 10 Pezzi d'Argento

I prezzi sono espressi quasi sempre in Pezzi d'Argento, i Pezzi d'Oro sono infatti più rari.
Non dimenticatevi che è sempre possibile mercanteggiare sul prezzo, con una prova di Fortuna, e anche di barattare le merci.
Dieci monete pesano un oncia.

8.2. I Pesi

Nel capitolo 6 vi è stato spiegato come il peso degli oggetti, comprese le armi, le armature e le monete influiscano sulla vostra velocità di movimento.
Sulla parte del vostro Foglio del Personaggio riservata all'equipaggiamento una colonna è stata dedicata al valore del peso degli oggetti, scrivetevi i valori man mano che venite in possesso di nuove cose; una piccola calcolatrice potrà poi esservi di aiuto per calcolare l'ammontare di questi pesi, che costituisce il Peso Trasportato. In questo modo saprete sempre velocemente se il vostro personaggio viaggia a carico leggero, medio o pesante.

8.3. Le Armi e le Protezioni

Viene adesso presentata una lista di armi con tutte le loro caratteristiche principali.
Ricordatevi che le modifiche per la Capacità nell'uso delle armi e le modifiche per la Forza sono molto importanti per il calcolo dell'Abilità durante il combattimento.
Le armi a due mani non permettono l'uso dello scudo.

Arma	*Punti d'Impatto*	*Modifica Capacità*	*Modifica Forza*	*Lancio*	*Peso*	*Costo in Pezzi d'Argento*
Coltello	1d6			Si	10	5
Stiletto	1d6 +1			Si	30	20
Pugnale	1d6+2				30	30
Daga	1d6+2				40	40
Sciabola	1d6+3				60	60
Spada	1d6+4	Si	Si		80	80
Bastarda	1d6+5	Si	Si		140	100
Spadone*	1d6+6	Si	Si		160	130
Falcetta	1d6+2				30	20
Falce*	1d6+3				100	35
Ascia	1d6+3			Si	60	45
Ascia Bipenne	1d6+4			Si	120	90
Ascia da Guerra*	2d6+2	Si	Si		150	180
Lancia	1d6+3			Si	80	60
Tridente*	1d6+3	Si	Si		90	75
Picca*	1d6+5	Si	Si		120	70
Alabarda*	1d6+6	Si	Si		150	75
Randello	1d6+1				60	5
Clava	1d6+2				100	20
Mazza	1d6+4				110	70
Mazza Ferrata	1d6+5				150	90
Martello da Guerra	2d6+1	Si	Si		150	120
Rete		Si			90	20
Lasso		Si			80	5
Catena	1d6+2	Si			90	30
Catena Ferrata	1d6+4	Si			110	75
Chakram	1d6+4			Si	80	80
Fionda	1d6+2			Si	10	20

* = armi a due mani; impediscono l'uso dello scudo

Proiettili	*Numero*	*Costo in Pezzi d'Argento*
Sassi da fionda	20 per sacchetto	3
Frecce	20 per faretra	10
Freccia con punta d'argento	1	4
Dardi per balestra	20 per contenitore	10

Scudi	*Malus Forza d'Attacco dell'avversario*	*Peso*	*Costo in Pezzi d'Argento*
Piccolo	-1	80	30
Medio	-3	140	60
Grande*	-5	250	150

* = necessita un punteggio di Forza di 12 punti per essere usato

Protezioni	*Punti di Protezione*	*Peso*	*Costo in Pezzi d'Argento*
Abiti pesanti	1	80	40
Corpetto imbottito	2	120	80
Corpetto di cuoio	3	180	110
Cotta di maglia	4	320	200
Cotta di piastre	5	480	300
Armatura pesante	6	900	600

8.5. Equipaggiamento

In questo paragrafo oltre agli oggetti di uso comune troverai anche i prezzi di cibo e, bevande e del pernottamento. Così come per le armi i prezzi sono puramente indicativi, il Narratore è libero di modificarli come vuole, di inventare anche nuovi beni e servizi.

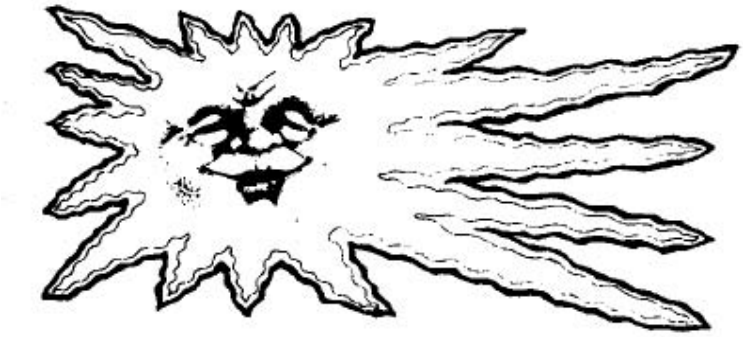
Cibo e Bevande	*Costo in Pezzi d' Argento*
Birra	2
Vino	3
Grappa	4
Pasto frugale	5
Pasto abbondante	7
Banchetto (4-6 persone)	30
Provviste per un pasto (deperibili)	4
Provviste per un pasto (non deperibili)	6

Pernottamento	*Costo i n Pezzi*
Pagliericcio in camerata	5
Letto in camerata	8
Camera Singola	15
Camera Doppia	20

Equipaggiamento	*Peso*	*Costo in Pezzi d'Argento*
Lanterna ad olio	20	20
Olio per lanterna (0.25 litri)	11	4
Torcia	20	2
Borsa di cuoio	30	15
Zaino di cuoio	50	25
Acciarino	5	3
Otre con un litro d'acqua	45	2
Corda (10 metri)	45	5
Corda (20 metri)	90	8
Scala di corda (5 metri)	70	15
Pergamena, penna e inchiostro	6	4
Attrezzi da scasso	80	10

Pietre Preziose	*Pezzi d'Argento per carato**
Diamante lavorato	60
Zaffiro	50
Opale	20
Diamante grezzo	13
Topazio	8
Acquamarina	3
Onice	5
Perle	12
Ambra	15
Smeraldo	45
Rubino	55

* = 1 carato corrisponde a 1/8 di grammo



9. La Magia

Siamo giunti ad un capitolo fondamentale: l'uso della magia nel gioco!
Cominciamo con una importante premessa, l'universo fantasy di Sortilegio non è un universo dove i tipi di Personaggi sono stereotipati, con il sistema delle Capacità si è benissimo in grado, se lo si vuole, di creare un mago-guerriero senza per questo doversi inventare una classe di personaggi a parte. In questo gioco gli Elfi non sono tutti nati nei boschi e vivono sugli alberi, in questo gioco siete completamente liberi: il tipo di personaggio che avete scelto non è una prigione senza uscite dove chi nasce guerriero muore guerriero.
Perché questa premessa vi starete chiedendo. Questa premessa in primo luogo per aiutarvi a pensare liberamente, poi per annunciarvi che in questo gioco la magia non è una prerogativa solo di Maghi ed Elfi, anche un Guerriero se venisse in possesso di una pagina del libro della Magia sarebbe in grado di lanciare incantesimi (sempre se riesce a leggerlo naturalmente!).

9.1. Uso degli incantesimi, Resistenza e Energia Magica

Detto questo cominciamo col dire che il sistema di incantesimi è basato sul Libro della Magia di Analand. Gli incantesimi costano a chi li lancia punti di Resistenza, questi punti saranno maggiori quanto maggiore è la potenza dell'incantesimo.
Molti incantesimi hanno inoltre una durata che può essere espressa in Turni o anche in Scontri qualora si trattasse di un incantesimo da usare in combattimento.
Gli incantesimi più facili, e che quindi costano meno in termini di Resistenza, necessitano di oggetti magici per essere compiuti.
Benché la magia non sia, abbiamo detto, una prerogativa solo di alcuni personaggi dopo aver terminato il terzo livello i Maghi *e solo i Maghi* sviluppano l'Energia Magica.
L'Energia Magica serve a compiere gli incantesimi esattamente come la Resistenza, in un certo senso la sostituisce lasciando al Mago un maggior probabilità di vita.
Il costo degli incantesimi è identico sia in punti di Resistenza come in Punti di Energia Magica, un incantesimo che costa 4 punti di Resistenza costerà quindi 4 Punti di Energia Magica. Se il Mago esaurisce il suo punteggio di Energia Magica può ricorrere al suo punteggio di Resistenza, ma attenzione *non è vero il contrario!*
Il Mago deve sempre usare prima la sua riserva di Energia Magica e non può scegliere di sottrarre a suo piacimento punti da un punteggio e dall'altro.
Abbiamo detto che un Mago dal quarto livello ha diritto ad avere un punteggio di Energia Magica, per sapere il suo valore il Mago tira 1d6 per ogni livello dopo il quarto fino ad un massimo di 20 punti di Energia Magica (enough is enough).
Se ci hai fatto caso tra le Capacità c'era la Meditazione, questa è l'unica capacità riservata solo i maghi e rappresenta un ottimo sistema per recuperare i punti di Energia Magica, se hai intenzione di usare un Mago assicurati quindi che abbia un buon punteggio nella capacità meditazione. Nell'appendice A troverete il Libro della Magia che spiega gli effetti degli incantesimi in dettaglio. Per lanciare gli incantesimi durante il gioco il mago dovrà ripetere ad alta voce il codice di tre lettere che identifica l'incantesimo scelto, qualora sbagli a pronunciarlo dicendone uno inesistente il Narratore sottrae 1d6 punti di Resistenza (o Energia Magica) dal punteggio del Mago.
Il giocatore che decide di giocare come Mago dovrà quindi realmente studiare le formule e memorizzare il codice di trelettere che le identifica.
Più formule riuscirà a studiare, più saranno le sue probabilità di sopravvivenza e meglio sfrutterà le sue risorse di Resistenza e Energia Astrale.
Gli incantesimi li troverete nell'appendice A, sono divisi per livello, ciò vuole dire che un Mago del primo livello potrà usare solo gli incantesimi di primo livello, un Mago del secondo potrà usare gli incantesimi del primo e del secondo livello e così via.

9.2. Altre forme di magia

Quella degli incantesimi non è l'unica forma di magia che troverete durante il gioco. Siete liberi di inventare altri incantesimi e forme di magia diversi da quelli descritti nel Libro della Magia di Analand.
La magia si presenterà comunque anche sotto altre forme come oggetti magici per esempio. Un oggetto magico è un oggetto che definizione ha un potere particolare. Potete inventarvi un medaglione che aumenta di un punto la Fortuna di un Personaggio oppure una spada che migliora di due punti l'Abilità di chi la usa, ma anche una pozione che riporta la Resistenza al suo livello iniziale. Fate attenzione però ad non incappare negli oggetti maledetti come per esempio un anello in grado di consumare tutta l'Energia Magica di un Mago, o bere una pozione pietrificante.
Come capite gli esempi sono moltissimi, fate uso della vostra fantasia per inventarne quanti più potete, oppure copiateli da altri giochi di ruolo, nessuno potrà biasimarvi per questo.
Un'altra forma di magia non proprio amichevole sono le maledizioni che possono essere molto simili alle malattie, consumando, per esempio, 1d6 di Resistenza al giorno alla vittima, oppure ancora più specifiche: una strega potrebbe maledire un Guerriero facendo in modo che ogni volta che cerca di brandire una spada questa diventi rovente!! Si può incorrere in una maledizione anche mostrando poco rispetto per le divinità, come chi rubasse in un tempio… Anche qui fate ricorso alla vostra fantasia, sennò copiate senza rimorso.

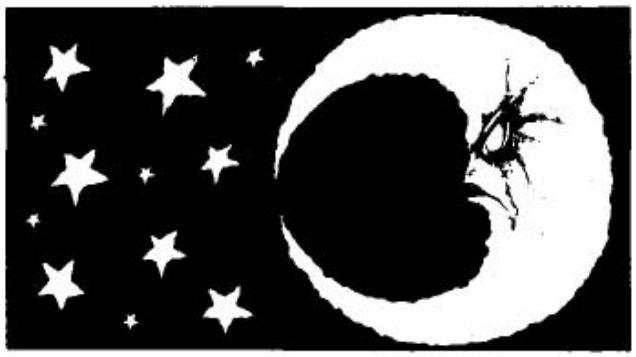
10. Consigli per il Narratore

Siamo giunti alla fine delle regole del gioco. Come avete visto non sono semplicissime, soprattutto se siete digiuni di giochi di ruolo. Tra l'altro devo confessarvi che non è mai stata fatta una seria prova di gioco, perciò potrebbero essere regole che si contraddicono…
Non perdetevi d'animo, queste regole non sono altro che un canovaccio: potete modificarle come volete.
Come Narratore la prima difficoltà in cui potreste imbattervi, soprattutto quando i Personaggi sono ai primi livelli, è quella in cui un giocatore, pur non avendo un adeguato punteggio di Capacità, vi chiede di voler, per esempio, cercare di scassinare una serratura. Siate buoni, in questo caso, optate per una prova di Destrezza invece che una prova di Capacità, che, visto il basso punteggio, il giocatore fallirebbe. Tutte le Capacità sono riconducibili a qualità base: le capacità uso delle armi all'Abilità, le capacità di destrezza alla Destrezza appunto, le capacità culturali all'Intelligenza, per quelle di sopravvivenza scegliete una prova di Fortuna! Cercate di essere buoni ed elastici con i giocatori alle prime armi e applicate il regolamento più rigorosamente man mano che i Personaggi diventano forti.
A questo punto potreste essere tentati di eliminare completamente il sistema delle Capacità dal gioco, ma ricordatevi solo con le Capacità si possono dare quelle sfumature particolari ai Personaggi. La libertà nel costruire i personaggi, infatti, penso sia un merito di questo sistema di regole, in cui, di fatto, si può costruire un mago-guerriero ma anche un guerriero-ladro e altro ancora.
Ricordatevi che un giocatore si affeziona di più ad un Personaggio che può costruire liberamente. Durante il gioco cercate di premiare i giocatori quando mostrano passione per il gioco, sebbene queste regole siano un po'complesse, non trasformate la partita in un continuo lancio di dadi e calcoli di punteggio, soprattutto all'inizio lasciate correre: potreste ucciderli di noia…
Mettete degli enigmi durante il percorso e cercate di farli risolvere ai giocatori. Non cercate di attirare il loro interesse per il gioco con oggetti magici, ma anzi teneteli a stecchetto al limite della sopravvivenza, non devono trovare una pozione rinvigorente ad ogni an-

golo… Fato in modo che i Personaggi trovino certi oggetti e certe armi solo quando sono sufficientemente forti per usarle, andate sempre per grado, è inutile permettere di comprare armi che nessuno sa tenere in mano.

Adesso un'ultima regola! I personaggi devono mangiare almeno una volta al giorno sennò perdono 1d6 di Resistenza e, possibilmente, anche dormire.

Qui finiscono le regole e comincia l'avventura, ma non abbiate paura: l'avventura continua, presto uscirà la prima espansione. Ed ora sei pronto ad entrare nei territori della stregoneria..



APPENDICE A

IL LIBRO DELLA MAGIA

Introduzione

Di seguito troverete il Libro della Magia. Gli incantesimi sono divisi per livelli: ad ogni livello corrisponde un valore di Resistenza (o Energia Magica) che serve per compiere quel tipo di incantesimi. Gli incantesimi di primo livello hanno bisogno di oggetti magici per essere compiuti, nonostante questo, alcuni incantesimi molto potenti; il Narratore avrà quindi cura di fare in modo che i personaggi non trovino facilmente gli oggetti che permettono di compiere gli incantesimi più potenti (come RES, per esempio). Nell'Appendice D troverete la lista di questi oggetti e il relativo incantesimo. Abbiamo detto, ma lo ripetiamo, che gli incantesimi sono identificati da un codice di tre lettere che dovrà essere ripetuto dai giocatori ad alta voce. Se si pronunciano codici inesistenti o si cerca di realizzare incantesimi senza gli oggetti magici necessari si perdono 1d6 Punti di Resistenza (o Energia Magica). Dall'elenco manca l'incantesimo ZEN, chi ha letto la serie "Sortilegio"sa sicuramente perché…

Incantesimi di Primo Livello

Costano 4 Punti di Resistenza o Energia Magica

WOK

Per servirsi di questa formula è necessario essere in possesso di una moneta. Prima di pronunciare la formula bisogna appoggiare la moneta sul polso; questa si fisserà al polso grazie alla magia e produrrà un invisibile scudo metallico dotato di un campo magnetico di circa un metro di diametro. Questo scudo è invisibile ed è in grado di proteggere da tutte le armi esistenti. Quando la formula perderà il suo effetto la moneta perderà il suo valore e non sarà più utilizzabile.
Durata: 5 Scontri
Raggio d'Azione: a contatto
Effetto: crea uno scudo medio che toglie 3 punti alla Forza d'Attacco dell'avversario

RAZ

Per ricorrere a questa formula è necessaria della cera d'api. Spalmando la cera su qualsiasi tipo di arma affilata (come una spada, un'ascia o un pugnale) e pronunciando la formula, la lama diventerà tagliente come quella di un rasoio e infliggerà all'avversario delle ferite molto più gravi.

Durata: 1 Turno
Raggio d'Azione: a contatto
Effetto: aumenta di 2 Punti di Impatto il danno delle armi da taglio

GIG

Una volta pronunciata questa formula, chi né sarà vittima proverà un incontrollabile desiderio di mettersi a ballare. Chi si serve di questo incantesimo può far danzare allegramente qualsiasi creatura suonando un flauto di bambù. Se chi ricorre a questa formula è in possesso del flauto in questione farà danzare la creatura fin tanto che lo suonerà e nella maggior parte dei casi avrà il tempo di scappare, altrimenti potrà godersi lo show.

Durata: variabile
Raggio d'Azione: 5 metri

GOB

Per poter utilizzare questa formula bisogna essere in possesso di uno o più denti di Goblin. Una volta pronunciata la formula ogni dente si trasformerà in un Goblin armato. A questi goblin può venir ordinato di combattere un nemico o di eseguire qualsiasi ordine. Gli spiriti spariranno non appena avranno eseguito il comando.

Durata: 3 Turni o 1 Turno se impiegati in combattimento
Raggio d'Azione: nessuno
Effetto: crea dei Goblin armati di sciabola (1d6+3) che hanno Abilità 8 Resistenza 16

YOB

Per servirsi di questa formula bisogna essere in possesso di un dente di gante. Se la formula verrà pronunciata correttamente il dente si trasformerà in un gigante alto tre metri e mezzo. Chi si servirà di questa formula avrà il diretto controllo sul gigante e potrà ordinargli di combattere un avversario o di fargli fare qualche lavoro di fatica. Il gigante sparirà non appena avrà fatto il suo dovere.

Durata: 3 Turni o 1 Turno se impiegato in combattimento
Raggio d'Azione: nessuno
Effetto: crea un Gigante armato di clava (1d+5 per modifica Forza) che ha Abilità11 Resistenza 50

GUM

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso di una fialetta di colla. Dopo aver pronunciato la formula la colla diventerà super adesiva e farà presa all'instante. Grazie a questo sortilegio si potranno incollare creature, pavimenti o muri, ma è necessario che ci sia contatto con la colla contenuta nella fiala. Per ottenere il risultato desiderato sarà sufficiente gettare il liquido adesivo ai piedi della creature o sistemare la fiala sulla sommità di una porta leggermente socchiusa in modo che cada quando la porta si apre.

Durata: 3 Turni
Raggio d'Azione: a contatto

DOC

Grazie a questo sortilegio la pozione medicinale, di cui bisogna essere già in possesso, aumenterà il suo effetto e sarà in grado di guarire qualsiasi ferita dell'umano o dell'animale che la beve. Potrai usare la posizione su di te, ma tieni presente che non ha la facoltà di riportare in vita che è già morto.

Durata: permanente
Raggio d'Azione: a contatto
Effetto: la pozione fa recuperare 2d6 Punti di Resistenza

POP

Questo incantesimo è semplice, ma molto efficace e richiede una grande capacità di concentrazione. Per realizzarlo sono necessari dei cristalli che, una volta caricati di poteri magici, possono venir gettati sugli avversari e esplodono al contatto. Questi cristalli sono in grado di causare gravi danni e provocano un gran rumore nel momento in cui esplodono.

Durata: istantanea
Raggio d'Azione: a contatto
Effetto: il lancio avviene secondo la tabella 1.Coltello, Stiletto al paragrafo 7.9. Ogni cristallo fa 1d6 Punti d'Impatto

MUD

Per far funzionare questo incantesimo bisogna spargere della sabbia per terra nel luogo desiderato (per esempio davanti ad una creatura). Pronunciando la formula si otterrà una pozza di sabbie mobili, e chi ci metterà piede, affonderà lentamente.

Durata: 5 Turni
Raggio d'Azione: la pozza ha dimensione massime di 2 metri per 2.

NIF

Pronunciando questa formula un odore nauseante si espanderà nell'ambiente circostante. L'odore è talmente disgustoso che chiunque lo respira è immediatamente preso da vomito e si trova per questo in notevole svantaggio rispetto al suo avversario. Ma bisogna stare attenti poiché anche chi serve di questo incantesimo

sarà vittima di questo odore a meno che non possegga un paio di tamponi per il naso.

Durata: 4 Turni
Raggio d'Azione: 100 metri quadri
Effetto: l'odore nauseante crea 1d6 Punti d'Impatto (non si calcolano i Punti di protezione!) chi ne rimane vittima non riuscirà a mangiare per un giorno.

TEL

Per far funzionare questo incantesimo è necessario indossare una calotta di tela. Chi porta questo copricapo ha la facoltà di leggere nel pensiero di qualsiasi creatura intelligente incontrata, ottenendo informazioni sulla sua forza, la sua debolezza, sugli oggetti che si trovano in una nei paraggi e così via.

Durata: 1 Turno
Raggio d'Azione: 5 metri da chi pronuncia la formula

GAK

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso di una maschera nera che deve essere indossata mentre sui pronuncia la formula. L'avversario colpito da questo sortilegio sarà preso da una terribile sensazione di paura. Le creature coraggiose saranno meno colpite di quelle codarde; l'effetto potrà variare da un semplice sudore freddo ad uno stato di paura tale da ridurre la creatura in questione in una massa di gelatina tremolante in un angolo della stanza.

Durata: 2 Turni
Raggio d'Azione: a vista

GOD

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso di un gioiello d'oro. Pronunciata la formula, la creatura colpita da questo sortilegio proverà un grande sentimento di amicizia di confronti di chi se n'è servito. Ciò *non* significa che le creature in questione rinunceranno a combattere, ma non sarà difficile ottenere da loro informazioni che altrimenti non si sarebbero lasciate scappare. Inoltre possono essere d'aiuto a dispetto della loro abituale ostilità.

Durata: 3 Turni
Raggio d'Azione: 10 metri da chi pronuncia la formula

KIN

Questo incantesimo, utilizzabile in combattimento, necessita di uno specchio col telaio d'oro, che viene posto di fronte ad una creatura nel momento in cui si pronuncia la formula. In questo modo si crea un duplicato della creatura in questione, che però è sotto il diretto controllo del possessore dello specchio il quale può impartire alla copia l'ordine di combattere l'originale. Entrambe le creature combatteranno con la stessa forza e solo il caso segnerà la loro sorte. Se vince l'originale il suo doppio sparisce, come del resto avrebbe fatto se fosse stato il vincitore.

Durata: 1 Turno
Raggio d'Azione: 5 metri da chi pronuncia la formula

PEP

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso di una pozione di acqua di fuoco. Chi pronuncia questa formula duplica o triplica la sua forza, e sebbene gli effetti siano solo temporanei durano a sufficienza per facilitare un combattimento o per compiere fatiche che richiedono grande forza.

Durata: 3 Turno o un Turno se viene impiegata in combattimento
Raggio d'Azione: su chi pronuncia la formula
Effetto: si tira un 1d6; da 1-5 la Forza è duplicata, con un 6 è triplicata

ROK

Una speciale polvere di pietra è richiesta per questo incantesimo; questa deve essere gettata su una creatura mentre si pronuncia la formula e in pochi secondi la vittima inizierà a pietrificarsi: i suoi movimenti si faranno sempre più lenti finché si immobilizzerà e comincerà a diventare grigia. In pochi istanti si sarà solidificata e sarà diventata una statua di pietra grigia.
Durata: permanente
Raggio d'Azione: la polvere può essere lanciata al massimo a 3 metri

NIP

Chi si serve di questa formula diventa straordinariamente rapido ed è in grado di correre, parlare, pensare o combattere tre volte più velocemente. Comunque questo incantesimo fa effetto solo annusando della polvere gialla prima di pronunciare la formula.

Durata: 3 Turni o 1 Turno se impiegato in combattimento
Raggio d'Azione: su chi pronuncia la formula
Effetto: in combattimento chi usa la formula può portare tre attacchi nel tempo in cui l'avversario ne porta uno.

HUF

Per servirsi di questo incantesimo bisogna essere in possesso del corno del vento, uno strumento della famiglia delle trombe che emette un suono discordante. Pronunciando la formula si punti il corno nella direzione desiderata e una bufera tremenda uscirà dalla sua apertura. La potenza di questo vento è talmente grande da riuscire a buttare a terra creature della dimensione di uomo o da fare cadere qualsiasi tipo di oggetto.

Durata: 1 Turno

FIX

Questo incantesimo è applicabile ad esseri animati o inanimati ed ha lo scopo di immobilizzarli completamente, perfino se si trovano a mezz'aria. Comunque per potersi servire di questa formula bisogna essere in possesso di un ramoscello di giovane quercia; la persona o la cosa rimaste vittime di questo sortilegio rimarranno immobili finché colui che ha pronunciato la formula si trova nei paraggi.

Durata: variabile
Raggio d'Azione: 10 metri da chi pronuncia la formula

NAP

Efficace solo su creature viventi, questo incantesimo fa addormentare le vittime in pochi secondi. La formula deve essere pronunciata oscillando un pendolo di rame davanti agli occhi della creatura che, dopo averlo fissato per qualche istante, si assopirà sotto l'effetto dell'ipnosi.

Durata: più di due ore (24 Turni)
Raggio d'Azione: 2 metri da chi oscilla il pendolo

ZEN

Per poter utilizzare questo incantesimo bisogna portare al collo un medaglione tempestato di pietre preziose. Chi pronuncia questa formula ha la facoltà di fluttuare nell'aria all'altezza desiderata, di restare così sospeso e di muoversi a suo piacimento.

Durata: 5 Turni
Raggio d'Azione: su chi pronuncia la formula

YAZ

Questo incantesimo non produce effetto se chi lo usa non possiede un prezioso anello di perle. Portandolo al dito mentre viene pronunciata la formula si diventa invisibili agli occhi di qualsiasi creatura dotata di intelligenza. Ciò comporta notevoli vantaggi durante i combattimenti o permette di scappare da situazioni pericolose. Ogni creatura provvista di udito sarà comunque in grado di sentire il rumore di qualcuno che si muove nella stanza; inoltre le creature meno intelligenti si riveleranno meno sensibili a questo sortilegio basato sull'illusione.

Durata: 3 Turni o 1 Turno se si usa in combattimento
Raggio d'Azione: su chi pronuncia la formula

SUN

Questo incantesimo fa effetto solo con l'aiuto del giallo gioiello solare. Dopo aver pronunciato la formula il gioiello inizierà a luccicare. L'intensità di luce emanata è sotto il controllo di chi si serve di questo incantesimo che potrà farlo brillare intensamente per accecare gli avversari o potrà fargli emettere una luce forte abbastanza da illuminare stanze buie.

Durata: 5 Turni
Raggio d'Azione: 5 metri da chi pronuncia la formula

KID

Per far funzionare questo incantesimo bisogna indossare un braccialetto d'osso. Dopo aver pronunciato la formula bisogna concentrarsi su una visione immagi-

naria (per esempio che il pavimento sia coperto di carboni ardenti o di trasformarsi in un demone eccetera) che diventerà reale agli occhi della vittima prescelta. In questo modo si potrà scappare con facilità o si potrà impressionare a sufficienza una creatura, a patto che non sia intelligente. Si tenga presente che comportandosi in modo incompatibile con l'immagine creata (per esempio trasformandosi in un topo e poi sfoderando l'arma) gli effetti di questo incantesimo svaniscono immediatamente.

Durata: 3 Turni

RAP

Per servirsi di questo incantesimo bisogna indossare una parrucca verde. Grazie a questa parrucca si potrà capire la lingua di creature non umane e si potrà discorrere con loro (per esempio Orchi, Goblin eccetera).

Durata: 2 Turni
Raggio d'Azione: 3 metri da chi pronuncia la formula

YAP

Questo incantesimo permette di comunicare con la maggior parte degli animali, ma sarà inefficace se non si porta la parrucca verde.

Durata: 2 Turni
Raggio d'Azione: 3 metri da chi pronuncia la formula

ZIP

Incomparabile aiuto in battaglia, questo incantesimo può venire usato solo indossando l'anello di metallo verde proveniente dal Picco della Roccia. Pronunciando la formula si ha la facoltà di sparire e riapparire a breve distanza. In questo modo si potranno attraversare certi materiali teneri come il legno e l'argilla, ma non la pietra, il metallo e altri materiali solidi.

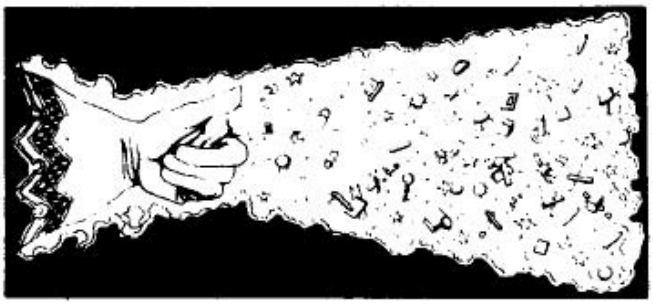
Durata: 1 Turno

FAR

Usato assieme a una sfera di cristallo, questo incantesimo permette entro certi limiti di leggere il futuro. La sfera deve essere tenuta in mano, mentre si recita la formula concentrandosi su di essa. Non si può scegliere con esattezza l'evento da prevedere, ma normalmente gli eventi si riferiscono ad un futuro piuttosto prossimo.

RES

Aspergendo acqua incantata sul cadavere di un essere umano od umanoide (cioè con due braccia, due gambe e una testa), e pronunciando la formula, si ha la facoltà di riportare la creatura in vita. La resurrezione non è immediata (non ci si può aspettare che il morto si alzi di scatto): la creatura resterà per qualche momento intontita ed assonnata, ma sarà in grado di rispondere a delle domande e successivamente potrà venire uccisa nuovamente.



Incantesimi di Secondo Livello

Costano 6 Punti di Resistenza o Energia Magica

BIG

Quando questo incantesimo è diretto su chi lo pronuncia il suo corpo diventerà tre volte più grande del normale. Ciò aumenta la forza di chi si è servito di questa formula ed è particolarmente utile in caso di avversario di grandi dimensioni, ma deve essere usato con prudenza in spazi limitati.

Durata: 3 Turni o un Turno se viene impiegata in combattimento
Raggio d'Azione: su chi pronuncia la formula
Effetto: la Forza e la Resistenza vengono moltiplicate per tre

DOP

Questo incantesimo può venire usato per aprire una porta chiusa a chiave. Il sortilegio agisce direttamente sulla serratura e la porta viene aperta con facilità. Se la porta è sprangata dall'interno, il catenaccio si muove e la porta si apre. Questo incantesimo non funziona su porte che sono state chiuse con una procedura magica.

Durata: istantanea
Raggio d'Azione: 1 metro

SUS

Questa formula può essere pronunciata se si sospetta di qualche trappola o tranello. Una volta pronunciata indicherà per comunicazione telepatica se il sospetto è fondato, e in questo caso suggerirà il modo migliore per evitarlo, e in questo caso suggerirà il modo migliore per evitarlo. Se chi fa uso di questo incantesimo è già stato tratto in inganno, questo sortilegio potrà minimizzare le conseguenza, ma solo in certe situazioni.

Durata: 1 Turno
Raggio d'Azione: su chi pronuncia la formula

SIX

Questa formula produce il suo effetto su chi la pronuncia ed ha il potere di creare cinque copie di chi se ne serve, tutte identiche e capaci di ricorrere alla magia e/o di attaccare; ognuna delle copie eseguirà la stessa azione, come se fosse riflessa in uno specchio. La maggior parte delle creature che si trovano di fronte a queste copie non saranno in grado di riconoscere quella reale e dovranno combattere tutte e sei.

Durata: 3 Turni o 1 Turno se viene impiegata in combattimento
Raggio d'Azione: su chi pronuncia la formula

HOW

Questo incantesimo può venire usato in situazioni pericolose quando si desidera avere informazioni su come mettersi in salvo. Dopo averla pronunciata ci si sentirà attratti verso l'uscita più sicura o verso a qualche oggetto necessario per difendersi che si trova nei paraggi, come sospinti da una strana forza.

Durata: 1 Turno
Raggio d'Azione: su chi pronuncia la formula

DOZ

Ci si può servire di questo incantesimo su qualsiasi creatura, riducendo la sua velocità di movimento di sei volte. La creatura, allora, sembrerà muoversi al rallentatore, e renderà più facile la fuga o la difesa.

Durata: 3 Turni o un Turno se viene impiegata in combattimento
Raggio d'Azione: 2 metri da chi pronuncia la formula
Effetto: se usata in combattimento la vittima potrà portare un solo attacco ogni sei attacchi da parte di chi ha pronunciato la formula

DUD

Pronunciando questa formula si può creare un tesoro immaginario: pezzi d'oro, monete d'argento, gemme e gioielli appariranno agli occhi degli osservatori e serviranno ad attirare la loro attenzione. L'immaginaria ricchezza scomparirà appena colui che si è servito di questo incantesimo scomparirà dalla vista.

Durata: finchè colui che pronuncia la formula è nelle vicinanze

MAG

Questa formula ha la capacità di proteggere dalla maggior parte dei sortilegi. Dovrà essere pronunciata tempestivamente, prima che il sortilegio con cui si viene attaccati faccia effetto. Questa formula è molto efficace, ed opera neutralizzando l'effetto del sortilegio di cui potrà servirsi un nemico, ma non funziona per tutti i sortilegi avversi.

Effetto: questa formula può annullare solo gli incantesimi di livelli inferiori di quelli del Mago che la sua. Il Narratore potrà comunque immaginari casi diversi, negando comunque a chi usa questa formula di bloccare gli effetti delle magie avverse.

FAL

Questo incantesimo si rivela molto utile quando si cade in una fossa di serpenti o comunque da un'altezza considerevole. Rende il corpo di chi lo pronuncia leggero come una piuma. Costui fluttuerà in aria e andrà ad atterrare dolcemente per terra.

Durata: 1 Turno
Raggio d'Azione: su chi pronuncia la formula
Effetto: funziona con cadute da un massimo di 20 metri!

DIM

Questo incantesimo rappresenta un buon mezzo di difesa: permette di confondere la mente dell'attaccante che appare temporaneamente stordito. Comunque deve essere usato con prudenza perché la creatura potrebbe reagire in modo irrazionale e imprevedibile.
Durata: 3 Turni o un Turno se viene impiegata in combattimento
Raggio d'Azione: 2 metri da chi pronuncia la formula
Effetto: la Forza e la Resistenza vengono moltiplicate per tre

FOG

Questo incantesimo deve essere usato in ambienti chiusi e senza finestre. Una volta pronunciata la formula l'oscurità più totale regnerà nella stanza anche se ci saranno torce e candele accese. Solo colui che si serve di questo sortilegio è in grado di vedere, mentre tutte le creature presenti nella stanza diventeranno cieche. L'effetto è solo temporaneo.

SAP

L'effetto di questo incantesimo, utilizzabile solo in combattimento, è quello di demoralizzare un avversario che non avrà più la volontà di vincere. Una creatura così depressa sarà facile da battere, sebbene la vittoria non sia assicurata.

Durata: 3 Turni o un Turno se viene impiegata in combattimento
Raggio d'Azione: 2 metri da chi pronuncia la formula
Effetto: l'Abilità con l'arma di chi è vittima di questo sortilegio subisce un malus di 1d6.

Incantesimi di Terzo Livello

Costano 8 Punti di Resistenza o Energia Magica

ZAP

Estremamente potente, questa formula permette di creare un lampo di luce che parte dalla mano di chi la pronuncia e può essere lanciato nella direzione desiderata. Si rivela efficace su tutte le creature viventi che non sono protette dalla magia, ma richiede grande forza e concentrazione.

Durata: istantanea
Raggio d'Azione: 5 metri da chi pronuncia la formula
Effetto: il fulmine crea 3d6 Punti d'Impatto, ad una certa distanza lo si può evitare con una Prova di Destrezza +5.

HOT

Chi si serve di questa formula punti le mani nella direzione desiderata e una palla infuocata apparirà nella sua mano e potrà venire gettata contro il bersaglio desiderato. Si rivela efficace su qualsiasi creatura, anche se dotata di poteri magici, a condizioni che non sia immune al fuoco. La palla di fuoco provoca gravi bruciature all'avversario colpito e poi si estingue immediatamente.

Durata: istantanea
Raggio d'Azione: 5 metri da chi pronuncia la formula
Effetto: la palla di fuoco crea 3d6 Punti d'Impatto, ad una certa distanza lo si può evitare con una Prova di Destrezza +5.

FOF

Questo potente incantesimo permette di creare una barriera magica, che si eleva di fronte a chi pronuncia la formula con lo scopo di tenere a distanza tutte le creature normali e la maggior parte di quelle dotate di poteri magici. Una grande concentrazione mentale è richiesta per la messa in pratica di questo incantesimo, ma il campo di forza così creato è estremamente solido e inoltre è sotto il controllo della volontà del suo creatore che può modellarlo ed orientarlo a suo piacimento, oppure può aprirvi un varco!

Durata: 1 Turno

WAL

Questa formula permette di creare un muro invisibile che si erge davanti a colui che la pronuncia. Questo muro è impenetrabile, e nessun tipo di proiettile o di creatura potrà varcarlo. Questo incantesimo sarà molto utile in numerose situazioni in cui è necessario difendersi.

Durata: 1 Turno

LAW

Chi si serve di questo incantesimo contro una creatura che lo sta attaccando ha il potere di controllare la volontà dell'attaccante, che porrà termine all'aggressione e obbedirà ciecamente a chi ha pronunciato la formula. Comunque questo incantesimo funziona soltanto su creature prive di intelligenza, ed ha una breve durata.

Durata: 1 Turno
Raggio d'Azione: 3 metri da chi pronuncia la formula

DUM

Servendosi di questo incantesimo su una creatura che tiene in mano un oggetto qualsiasi (un'arma per esempio), si renderà l'avversario goffo e i suoi movimenti scoordinati. Lascerà cadere l'oggetto, annasperà per raccoglierlo e lo lascerà cadere di nuovo; in breve, la creatura non sarà in grado di nuocere con nessun tipo di arma quando sarà sotto l'effetto di questo incantesimo.

Durata: 1 Turno
Raggio d'Azione: 3 metri da chi pronuncia la formula

APPENDICE B
TABELLE RIASSUNTIVE

Creazione del Personaggio

Abilità: 1d6+5 (1d6+3 per il Mago)
Forza: 1d6+6
Destrezza: 1d6+6
Intelligenza: 1d6+6
Fortuna: 1d6+6
Resistenza: 2d6+18
Massimo Peso Trasportabile: Forza x100

Avventuriero
Requisiti: nessuno.
Diciotto punti Capacità da distribuire come vuole.

Guerriero
Requisiti: Forza e Abilità 10 punti

Capacità	*Valore Capacità*
Spada e bastarda (scherma)	9
Spadone	6
Ascia da Guerra, Martello da Guerra	5
Armi da asta: Tridente, Picca, Alabarda	7
Armi speciali: Catena e Catena ferrata	6
Combattimento senza armi	9
Combattimento con due armi	4
Armi da lancio	9
Andare a cavallo	9
Curare ferite	8

Ladro
Requisiti: Destrezza 10 punti

Capacità	*Valore Capacità*
Arrampicarsi	8
Lanciare funi	8
Scassinare serrature	8
Scoprire trappole	8
Rimuovere trappole	8
Muoversi silenziosamente	8
Nascondersi nelle ombre	8
Borseggio	8
Sentire rumori	8
Valutare	8
Gioco d'azzardo	8

Mago
Requisiti: Intelligenza 10 punti

Capacità	*Valore Capacità*
Leggere e scrivere	9
Conoscere le lingue	10
Curare ferite	8
Trovare piante medicinali	9
Neutralizzare veleni	8
Meditazione	9

Nano
Requisiti: Forza e Abilità10 punti

Capacità	*Valore Capacità*
Spada e bastarda (scherma)	9
Armi speciali: Catena e Catena ferrata	9
Combattimento senza armi	8
Combattimento con due armi	8
Sentire rumori	8
Trovare cibo	8
Seguire tracce	8

Elfo
Requisiti: Abilità e Intelligenza 10 punti
Il valore di Forza non può superare i 13 punti

Capacità	*Valore Capacità*
Armi da lancio	9
Sentire rumori	8
Trovare piante medicinali	9
Neutralizzare veleni	9
Orientamento	9

Prove di qualità: 1d20 la prova riesce se il risultato è uguale o inferiore al valore della qualità

Prova di Fortuna: 1d20 la prova riesce se il risultato è uguale o inferiore al valore della Fortuna, ogni volta che si tenta la fortuna bisogna sottrarre un punto dal valore della Fortuna.

Capacità	*PUNTEGGIO INIZIALE*	*FACILE*	*NORMALE*	*DIFFICILE*
Capacità uso delle arm i				
Spada e bastarda (scherma)	6	G	A, L	M, N, E
Spadone	3	G	A, L	M, E
Ascia da Guerra, Martello da Guerra	3	G, N	A, L	M, E
Armi da asta: tridente, picca, alabarda	3	G	A, L	M, E, N
Armi speciali: catena e catena ferrata	5	G, N	A, L	M, E
Armi speciali: frusta	5	G, N	A, L, E	M
Armi speciali: rete	5	G, L	A, E	M, N
Armi speciali: lasso	5	G, L	A, E, N	M
Combattimento senza armi	7	G	A, L, N, E, M	
Combattimento con due armi	3	G, N	A, L, E	M
Armi da lancio	5	G, E	A, L, N	M
Capacità fisiche				
Arrampicarsi	5	L, A	G, M, E,	N
Lanciare funi	5	L	A, G, M, E	N
Nuotare	2		A, G, L, M, E, N	
Andare a cavallo	2	G	A, L, M, E	N
Meditazione		Solo Maghi	Solo Maghi	Solo Maghi
Capacità didestrezza				
Scassinare serrature	1	L	A, G, M, N, E	
Scoprire trappole	1	L, N	G, M, A, E	
Rimuovere trappole	1	L	G, M, A, E, N	
Muoversi silenziosamente	1	L, E	N, M, A, G	
Nascondersi nelle ombre	1	L	A, G, M, N, E	
Borseggio	1	L	A, G, M, N, E	
Sentire rumori	1	L, N, E	M, G, A	
Valutare	1	L	M, G, A, N, E	
Trovare passaggi segreti	1	L, N	A, E	M, G
Gioco d'Azzardo	1	L	M, G, A, N, E	
Illusionismo	1	L, M	A, G, N, E	
Capacità Culturali				
Leggere e scrivere	1	M	G, A, L, N, E	
Conoscere le lingue	1	M	G, A, L, N, E	
Curare ferite	1	M, G	L, A, N, E	
Trovare piante medicinali	1	M, E	A, L, N, G	
Neutralizzare veleni	0	M, E	A, G, L, N	
Curare febbri e infezioni	0	M	A, G, L, N, E	
Preparare veleni e pozioni	0	M	A, G, L, N, E	
Preparare medicine	0	M	A, G, L, N, E	
Capacità diSopravvivenza				
Orientamento	1	E	A, G, L, N, M	
Addestrare Animali	1	E	A, G, L, M	N
Caccia & Pesca	5	G	A, L, N, E	M
Trovare cibo	6	N	A, G, L, E, M	
Seguire tracce	1	N	A, G, L, E, M	

A = Avventuriero, G = Guerriero, L = Ladro, M = Mago, N = Nano, E = Elfo.

Evoluzione dei Personaggi

Punti Avventura	*Livello*
0	1
100	2
300	3
600	4
1000	5
1500	6
2100	7
2800	8
3600	9
4500	10
5500	11
6600	12
7800	13
9100	14
10500	15
12000	16
13600	17
15300	18
17100	19
19000	20

-Si aumenta una qualità base a scelta di un punto
-Si aumenta 1d4 la Resistenza (max 50 o 40 per i Maghi)
-Si ottengono 8 Punti Capacità per l'aumento del valore di Capacità secondo questa tabella:

Capacità Facile			*Capacità Normale*			*Capacità Difficile*		
ValCap	*PCap*	*P.Argento*	*ValCap*	*PCap*	*P.Argento*	*ValCap*	*PCap*	*P.Argento*
1	1	1	1	1	2	1	1	10
2	1	5	2	1	10	2	1	20
3	1	10	3	1	20	3	1	40
4	1	15	4	1	30	4	2	60
5	1	25	5	1	50	5	2	100
6	1	35	6	1	70	6	3	140
7	1	50	7	1	100	7	3	200
8	1	65	8	2	130	8	4	260
9	1	80	9	2	160	9	5	320
10	2	100	10	3	200	10	5	400
11	2	120	11	3	240	11	6	480
12	3	145	12	4	290	12	6	580
13	3	170	13	5	340	13	7	680
14	4	200	14	6	400	14	7	800
15	5	225	15	7	450	15	8	900
16	6	260	16	7	520	16	9	1040
17	6	290	17	7	580	17	9	1160
18	6	330	18	8	660	18	10	1320

Tempi & Spostamenti

Un Turno equivale a 5 minuti. Un combattimento dura un Turno. Icombattimenti sono divisi in scontri.
Massimo Peso Trasportabile = Forza x100
1/3 del Massimo Peso Trasportabile = carico leggero
2/3 del Massimo Peso Trasportabile = carico medio
3/3 del Massimo Peso Trasportabile = carico pesante

Umanoidi Veloci

	Carico Leggero	*Medio Carico*	*Carico Pesante*
Marcia	6 m/s	3 m/s	1.5 m/s
Mezza / Corsa	3 m/s	1.5 m/s	0.75 m/s
Corsa	1 m/s	0.5 m/s	0.25 m/s

Umanoidi Lenti

	Carico Leggero	*Medio Carico*	*Carico Pesante*
Marcia	3 m/s	1.5 m/s	0.75 m/s
Mezza / Corsa	1 m/s	0.5 m/s	0.25 m/s
Corsa	0.3 m/s	0.15 m/s	0.075 m/s

m/s = metri al secondo

Movimento Strategico

	Modifica sulla velocità	*Gruppo a piedi*	*Gruppo a cavallo*
Terreno aperto	100%	30 km al giorno	50 km al giorno
Bosco	75%	22,5 km al giorno	37,5 km al giorno
Collina	75%	22,5 km al giorno	37,5 km al giorno
Montagna	50%	15 km al giorno	25 km al giorno
Palude	50%	15 km al giorno	25 km al giorno

Mezzi di Trasporto

Carro	30 km al giorno
Imbarcazione a remi	20 km al giorno
Galera	60 km al giorno
Veliero piccolo	100 km al giorno
Veliero grande	140 km al giorno
Nave	160 km al giorno

Combattimento

Modifiche per il punteggio di Forza.

SPADA

Punteggio di Forza	*Modifica sul punteggio di Abilità*
8-9	-1
10	0

BASTARDA

Punteggio di Forza	*Modifica sul punteggio di Abilità*
8-9	-2
10	-1
11	0

SPADONE, PICCA, ALABARDA, TRIDENTE ASCIA DA GUERRA, MARTELLO DA GUERRA

Punteggio di Forza	*Modifica sul punteggio di Abilità*
8	-4
9	-3
10	-2
11	-1
12	0

Modifiche punteggi Capacità uso Armi

Punteggio nella Capacità	*Modifica sul punteggio di Abilità*
1, 2, 3	-3
4, 5, 6	-2
7, 8, 9	-1
10, 11, 12	0
13, 14, 15	+1
16, 17, 18	+2

Modifiche sui Punti d'Impatto per il punteggio di Forza

7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
-2	-1	0	0	0	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6

Combattimento a mani nude (non valgono le protezioni)

Valore Capacità	*Punti d'Impatto*
4, 5, 6	1d2 –1
6, 7, 8	1d2
10, 11, 12	1d4
13, 14, 15	1d4 + 1
16, 17, 18	1d6

Armi da lancio

Grandezza

bersaglio molto piccolo: si va dalla moneta al gatto o al coniglio
bersaglio piccolo: cani, cerbiatti ma anche nani!
bersaglio medio: esseri umani, elfi… ecc… ecc
bersaglio grande: cavalli, alci, giganti… ecc… ecc
bersaglio molto grande: portoni, draghi, elefanti… ecc… ecc

Distanza

bersaglio molto vicino: 2-5 metri
bersaglio vicino: 6-10 metri
bersaglio medio: 11-20 metri
bersaglio lontano: 21-40 metri
bersaglio molto lontano: 41-60 metri

1. Coltello, stiletto

Distanza	*Grandezza del bersaglio*				
	molto piccolo	*piccolo*	*medio*	*grande*	*molto grande*
Molto vicino	+4	+2	+1	0	0
Vicino	+6	+4	+2	+1	0
Medio	Fuori Portata				
Lontano					
Molto lontano					

2. Lancia

Distanza	*Grandezza del bersaglio*				
	molto piccolo	*piccolo*	*medio*	*grande*	*molto grande*
Molto vicino	+4	+2	+1	0	0
Vicino	+6	+4	+2	+1	0
Medio	+8	+6	+4	+2	+1
Lontano	Fuori Portata				
Molto lontano					

3. Ascia

Distanza	*Grandezza del bersaglio*				
	molto piccolo	*piccolo*	*medio*	*grande*	*molto grande*
Molto vicino	+5	+3	+2	0	0
Vicino	+7	+5	+3	+2	0
Medio	+9	+7	+5	+3	+2
Lontano	Fuori Portata				
Molto lontano					

4. Arco, Fionda, Chakram

Distanza	*Grandezza del bersaglio*				
	molto piccolo	*piccolo*	*medio*	*grande*	*molto grande*
Molto vicino	+2	+1	0	0	0
Vicino	+4	+2	+1	0	0
Medio	+6	+4	+2	+1	0
Lontano	+8	+6	+4	+2	0
Molto lontano	Fuori Portata				

5. Arco Lungo

Distanza	*Grandezza del bersaglio*				
	molto piccolo	*piccolo*	*medio*	*grande*	*molto grande*
Molto vicino	+2	+1	0	0	0
Vicino	+4	+2	+1	0	0
Medio	+6	+4	+2	+1	0
Lontano	+8	+6	+4	+2	0
Molto lontano	+10	+8	+6	+4	+2

6. Balestra

Distanza	*Grandezza del bersaglio*				
	molto piccolo	*piccolo*	*medio*	*grande*	*molto grande*
Molto vicino	+1	0	0	0	0
Vicino	+2	+1	0	0	0
Medio	+4	+2	+1	0	0
Lontano	+6	+4	+2	+1	0
Molto lontano	+8	+6	+4	+2	+1

0= la prova di Capacità non viene modificata

Armi & Equipaggiamento

Arma	*Punti d'Impatto*	*Modifica Capacità*	*Modifica Forza*	*Lancio*	*Peso*	*Costo in Pezzi d'Argento*
Coltello	1d6			Si	10	5
Stiletto	1d6 +1			Si	30	20
Pugnale	1d6+2				30	30
Daga	1d6+2				40	40
Sciabola	1d6+3				60	60
Spada	1d6+4	Si	Si		80	80
Bastarda	1d6+5	Si	Si		140	100
Spadone*	1d6+6	Si	Si		160	130
Falcetta	1d6+2				30	20
Falce*	1d6+3				100	35
Ascia	1d6+3			Si	60	45
Ascia Bipenne	1d6+4			Si	120	90
Ascia da Guerra*	2d6+2	Si	Si		150	180
Lancia	1d6+3			Si	80	60
Tridente*	1d6+3	Si	Si		90	75
Picca*	1d6+5	Si	Si		120	70
Alabarda*	1d6+6	Si	Si		150	75
Randello	1d6+1				60	5
Clava	1d6+2				100	20
Mazza	1d6+4				110	70
Mazza Ferrata	1d6+5				150	90
Martello da Guerra	2d6+1	Si	Si		150	120
Rete		Si			90	20
Lasso		Si			80	5
Catena	1d6+2	Si			90	30
Catena Ferrata	1d6+4	Si			110	75
Chakram	1d6+4			Si	80	80
Fionda	1d6+2			Si	10	20

* = armi a due mani; impediscono l'uso dello scudo

Proiettili

Proiettili	*Numero*	*Costo in Pezzi d'Argento*
Sassi da fionda	20 per sacchetto	3
Frecce	20 per faretra	10
Freccia con punta d'argento	1	4
Dardi per balestra	20 per contenitore	10

Scudi

Scudi	*Malus Forza d'Attacco dell'avversario*	*Peso*	*Costo in Pezzi d'Argento*
Piccolo	-1	80	30
Medio	-3	140	60
Grande*	-5	250	150

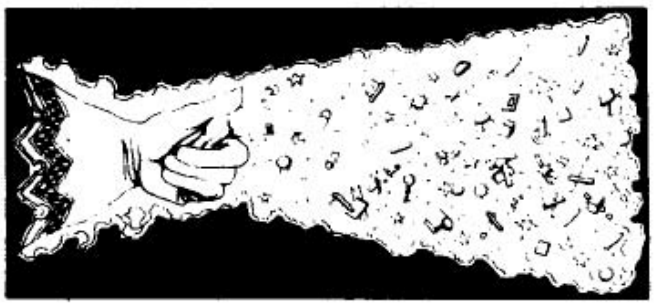
* = necessita un punteggio di Forza di 12 punti per essere usato

Protezioni

Protezioni	*Punti di Protezione*	*Peso*	*Costo in Pezzi d'Argento*
Abiti pesanti	1	80	40
Corpetto imbottito	2	120	80
Corpetto di cuoio	3	180	110
Cotta di maglia	4	320	200
Cotta di piastre	5	480	300
Armatura pesante	6	900	600

Cibo e Bevande	*Costo in Pezzi d' Argento*
Birra	2
Vino	3
Grappa	4
Pasto frugale	5
Pasto abbondante	7
Banchetto (4-6 persone)	30
Provviste per un pasto (deperibili)	4
Provviste per un pasto (non deperibili)	6

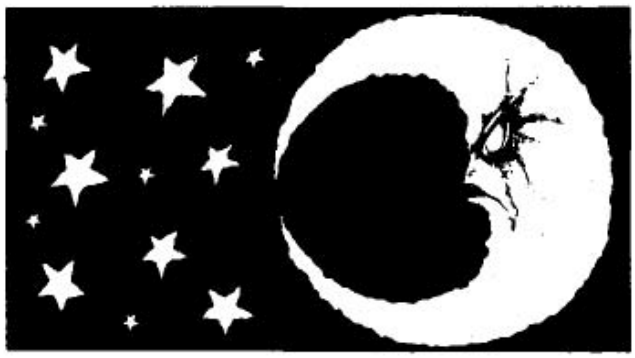
Pernottamento	*Costo i n Pezzi*
Paglericcio in camerata	5
Letto in camerata	8
Camera Singola	15
Camera Doppia	20



Equipaggiamento	*Peso*	*Costo in Pezzi d'Argento*
Lanterna ad olio	20	20
Olio per lanterna (0.25 litri)	11	4
Torcia	20	2
Borsa di cuoio	30	15
Zaino di cuoio	50	25
Acciarino	5	3
Otre con un litro d'acqua	45	2
Corda (10 metri)	45	5
Corda (20 metri)	90	8
Scala di corda (5 metri)	70	15
Pergamena, penna e inchiostro	6	4
Attrezzi da scasso	80	10

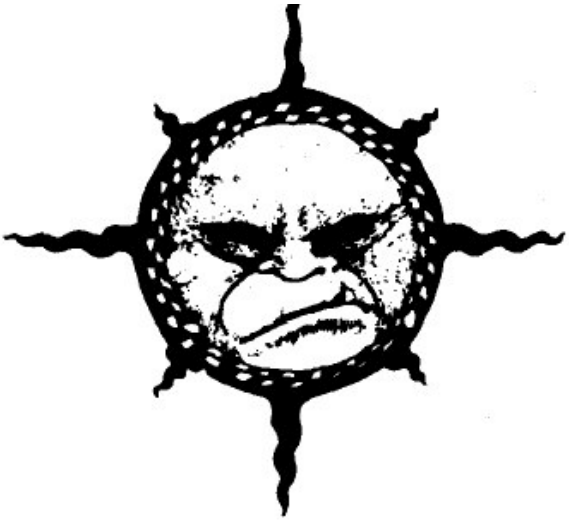
Pietre Preziose	*Pezzi d'Argento per carato**
Diamante lavorato	60
Zaffiro	50
Opale	20
Diamante grezzo	13
Topazio	8
Acquamarina	3
Onice	5
Perle	12
Ambra	15
Smeraldo	45
Rubino	55

* = 1 carato corrisponde a 1/8 di grammo



Oggetti per Incantesimi del primo Livello

Incantesimo	*Oggetti Magici*
W OK	Moneta
RAZ	Cera d'api
GIG	Flauto di bambù
GOB	Dente di Goblin
YOB	Dente di Gigante
GUM	Colla
DOC	Pozione medicinale
POP	Cristalli
MUD	Sabbia
NIF	Tamponi Nasali
TEL	Calotta di Tela
GAK	Maschera nera
GOD	Gioiello d'oro
KIN	Specchi con telaio d'oro
PEP	Pozione di acqua di fuoco
ROK	Polvere di pietra
NIP	Polvere gialla
HUF	Corno del vento
FIX	Ramoscello di giovane quercia
NAP	Pendolo di rame
ZEN	Medaglione di pietre preziose
YAZ	Anello di perle
SUN	Giallo gioiello solare
KID	Bracciale d'osso
RAP	Parrucca verde
YAP	Parrucca verde
ZIP	Anello verde del picco della roccia
FAR	Sfera di cristallo
RES	Acqua incantata



FOGLIO DEL PERSONAGGIO

Nome_____ **Tipo**_____

Livello_____

Punti Esperienza_____

Abilità Valore Iniziale_____	**Resistenza** Valore Iniziale_____
Forza Valore Iniziale_____	
Intelligenza Valore Iniziale_____	
Destrezza Valore Iniziale_____	
Fortuna Valore Iniziale_____	

1. Arma	Modifica Forza _____ Modifica Capacità _____	**Abilità**	P.Imp _____ Modifica Forza _____	**P.Imp**
2. Arma	Modifica Forza _____ Modifica Capacità _____	**Abilità**	P.Imp _____ Modifica Forza _____	**P.Imp**
3. Arma	Modifica Forza _____ Modifica Capacità _____	**Abilità**	P.Imp _____ Modifica Forza _____	**P.Imp**
4. Arma	Modifica Forza _____ Modifica Capacità _____	**Abilità**	P.Imp _____ Modifica Forza _____	**P.Imp**
5. Arma	Modifica Forza _____ Modifica Capacità _____	**Abilità**	P.Imp _____ Modifica Forza _____	**P.Imp**

Protezioni	
Scudo:	Malus Forza d'Attacco:
Protezione:	PPro:
Protezione:	PPro:
Protezione:	PPro:

P.Imp = Punti di Impatto
PPro = Punti Protezione

FOGLIO DEL PERSONAGGIO

Nome_____ **Tipo**_____

Livello_____

Punti Esperienza_____

Abilità Valore Iniziale_____	**Resistenza** Valore Iniziale_____
Forza Valore Iniziale_____	
Intelligenza Valore Iniziale_____	
Destrezza Valore Iniziale_____	
Fortuna Valore Iniziale_____	

1. Arma	Modifica Forza _____ Modifica Capacità _____	**Abilità**	P.Imp _____ Modifica Forza _____	**P.Imp**
2. Arma	Modifica Forza _____ Modifica Capacità _____	**Abilità**	P.Imp _____ Modifica Forza _____	**P.Imp**
3. Arma	Modifica Forza _____ Modifica Capacità _____	**Abilità**	P.Imp _____ Modifica Forza _____	**P.Imp**
4. Arma	Modifica Forza _____ Modifica Capacità _____	**Abilità**	P.Imp _____ Modifica Forza _____	**P.Imp**
5. Arma	Modifica Forza _____ Modifica Capacità _____	**Abilità**	P.Imp _____ Modifica Forza _____	**P.Imp**

Protezioni	
Scudo:	Malus Forza d'Attacco:
Protezione:	PPro:
Protezione:	PPro:
Protezione:	PPro:

P.Imp = Punti di Impatto
PPro = Punti Protezione

Foglio Capacità

Capacità uso delle armi

Capacità	*Valore Capacità*
Spada e bastarda (scherma)	
Spadone	
Ascia da Guerra, Martello da Guerra	
Armi da asta: Tridente, Picca, Alabarda	
Armi speciali: Catena e Catena ferrata	
Armi speciali: frusta	
Armi speciali: rete	
Armi speciali: lasso	
Combattimento senza armi	
Combattimento con due armi	
Armi da lancio	

Capacità fisiche

Capacità	*Valore Capacità*
Arrampicarsi	
Lanciare funi	
Nuotare	
Andare a cavallo	
Meditazione	

Capacità di Destrezza

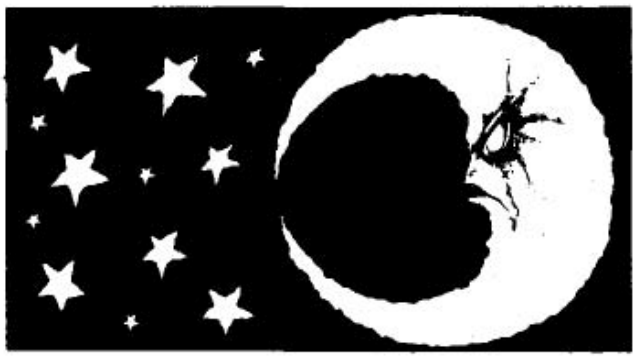
Capacità	*Valore Capacità*
Scassinare serrature	
Scoprire trappole	
Rimuovere trappole	
Muoversi silenziosamente	
Nascondersi nelle ombre	
Borseggio	
Sentire rumori	
Valutare	
Trovare passaggi segreti	
Gioco d'azzardo	
Illusionismo	

Capacità Culturali

Capacità	*Valore Capacità*
Leggere e scrivere	
Conoscere le lingue	
Curare ferite	
Trovare piante medicinali	
Neutralizzare veleni	
Curare febbri e infezioni	
Preparare veleni e pozioni	
Preparare medicine	

Capacità di Sopravvivenza

Capacità	*Valore Capacità*
Orientamento	
Addestrare Animali	
Caccia & Pesca	
Trovare cibo	
Seguire tracce	



Equipaggiamento

Pezzid'Argento	Pezzi d'Oro

Oggetti	Peso

Carico Leggero		Peso Trasportato
Medio Carico		
Carico Pesante		
Massimo Peso Trasportabile		

SORTILEGIO
REGOLAMENTO

Ispirato dall'omonima serie creata da Steve Jackson
e sviluppato a partire da Uno Sguardo nel Buio,
questo regolamento originale
rappresenta un gioco di ruolo completo
per vivere avventure straordinarie nel mondo di Titan,
l'universo fantastico in cui sono ambientati
i librogame di Fighting Fantasy - Dimensione Avventura.

Potrai condurre i tuoi eroi tra i regni del Vecchio Mondo,
nelle selvagge marche dell'Allansia
o sul Continente Oscuro di Khul,
alla ricerca di misteriose reliquie del passato
o per combattere il malvagio di turno.

Benvenuto nei territori del Sortilegio.

Copertina illustrata da John Blanche
http://www.librogame.net

librogame'sLAND

roleNOSTRI